Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Emília Simão

Liminal Landscapes:
o processo generativo como representação de estados alterados de consciência

abril de 2025

Liminal Landscapes: o processo generativo como representação de estados alterados de consciência

Emília Simão

UMinho | 2025

Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Emília Simão

Liminal Landscapes:
o processo generativo como representação de estados alterados de consciência

Trabalho de Projeto
Mestrado em Media Arts

Trabalho efetuado sob a orientação de
Professor Doutor Daniel da Cruz Brandão
Professor Doutor João Martinho Moura

abril de 2025

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.
Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.
Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



Atribuição
CC BY

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

[Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito pela criação original. É a licença mais flexível de todas as licenças disponíveis. É recomendada para maximizar a disseminação e uso dos materiais licenciados.]

Declaração de integridade Académica

Declaro, para os devidos efeitos, que elaborei o presente trabalho académico de forma íntegra e autónoma, respeitando os princípios éticos e deontológicos da Universidade do Minho. Confirmo que não recorri a práticas de plágio, nem utilizei indevidamente conteúdos, dados ou resultados de terceiros ao longo do processo de investigação, redação e apresentação deste projeto. Declaro, ainda, que conheço e respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

Agradecimentos

Aos meus Orientadores, o Professor Doutor Daniel Brandão e Professor Doutor João Martinho Moura, pelo profissionalismo, conhecimento, sinceridade, amizade e constante motivação, Bem hajam! De coração.
E ao Bruno, pela companhia! Seguimos em frente, para mais aventuras nómadas.

E aos meus Pais, os seres humanos mais maravilhosos deste mundo, ao Daniel, à Daniela e ao Pedro, a quem amo incondicionalmente, as palavras nunca seriam suficientes...Gratidão imensa, por serem meus.
E ao João, meu companheiro de todas as travessias, este projeto é um mais um pedaço de mim, que desta vez, é dedicado a ti.

E a todas e todos, que fazem parte da minha vida, que continuemos assim esta caminhada fixe!

***Liminal Landscapes:* o processo generativo como representação de estados alterados de consciência**

Resumo

O elemento central deste projeto é a criação de uma peça com base em processos generativos orgânicos, que em contexto expositivo assume o formato de uma instalação. Pretende-se que esta instalação imersiva-reflexiva. represente — ou estimule — uma experiência extática, liminar, sem lugar nem tempo.

Das versões ancestrais às suas reconfigurações contemporâneas, os rituais, facilitados por elementos-guia e outras ferramentas, alimentam estados alterados de consciência e podem proporcionar experiências reveladoras. Estes intermediários, independentemente da sua natureza, humana ou tecnológica, podem servir para evocar essas experiências, para as potenciar ou, simbolicamente, para as representar. As artes, enquanto ferramentas simbólicas, também poderão assumir este papel mediador. Podem ser um reflexo criativo dessa experiência, mas também podem evocá-la ou representá-la, relacionando assim a experiência estética com a experiência extática e vice-versa. As estéticas visionárias, por exemplo, estão diretamente relacionadas com estas experiências — estados de transe ou similares — por norma associados ao consumo de substâncias psicoativas ou provocadas por outros fatores de distorção da dita *normalidade*.

Poderá uma instalação artística funcionar como um instrumento tecnoxamânico ao representar estados alterados de consciência?

Palavras-chave: Liminaridade; Tecnoxamanismo; Processo Generativo; Instalação Audiovisual; EAC (estados alterados de consciência)

Liminal Landscapes: **the generative process as a representation of altered states of consciousness**

Abstract

At the heart of this project lies the creation of a piece shaped by organic generative processes—an installation that, within the exhibition space, unfolds as an immersive and contemplative experience. It seeks to represent—or perhaps awaken—an ecstatic, liminal state: an experience untethered from place or time.

From their ancestral origins to contemporary reimagining, rituals guided by symbolic elements and mediating tools have long nurtured altered states of consciousness and the possibility of revelatory encounters. These human or technological intermediaries serve as conduits for such experiences: evoking, amplifying, or symbolically embodying them. The arts, in their capacity as symbolic instruments, may also take on this mediating role. They can mirror ecstatic experience through creative expression, but also invoke it, blurring the lines between aesthetic perception and visionary revelation. Visionary aesthetics, for instance, are intimately tied to such states of trance, ecstasy, or expanded awareness—often associated with the use of psychedelics or other disruptions to normative perception.

Can an artistic installation be a technoshamanic instrument by representing altered states of consciousness?

Keywords: Liminality; Technoshamanism; Generative Process; Audio visual Installation; ASC (altered states of consciousness)

ÍNDICE

Introdução **10**

Parte I – Enquadramento teórico e conceptual **13**

1. Xamanismo e Tecnoxamanismo **14**

Breve retrospetiva histórica e relação com a arte 14

Arte visionária e estados alterados de consciência 16

Media Arts na representação de experiências extáticas 19

1. O processo generativo **23**

Digital vs Orgânico 23

Referências artísticas 26

Parte II – Componente criativa e prática **30**

2. Metodologia e desenvolvimento da peça **31**

Investigação pela prática artística 31

3. Processo criativo **32**

Processo experimental_código 32

Processo experimental_captação e edição audiovisual 36

Organização dos conteúdos 40

Construção da narrativa 47

4. Exibição **48**

Espaço expositivo e montagem final 48

Resultado final da exibição 52

Reflexões finais **56**

Liminal Landscapes 56

Limitações do projeto e trabalho futuro 59

Bibliografia **60**

ANEXOS **64**

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - *Contact* - Martina Hoffman 16
Figura 2 - *Critical Dream* - Android Jones 16
Figura 3 - *Curandero* - Luke Brown 17
Figura 4 - *Chrono Traveller* - Luminokaya 17
Figura 5 - *Vector Equilibrium* - Luminokaya 17
Figura 6 - Videomapping na Dance Temple - Boom Festival 2023 20
Figura 7 - Videomapping na Alchemy Circle - Boom Festival 2023 21
Figura 8 - Lucid Dream @ Envisionary Art Gallery - Boom Festival 2022 22
Figura 9 - Lucid Dream BIO NFT 22
Figura 10 - Zach Lieberman 26
Figura 11 - Ryoichi Kurokawa 27
Figura 12 - Maotik 28
Figura 13 - dith 29
Figura 14 - Cosmic Dance: A Technoshamanic Journey through consciousness_v 01 34
Figura 15 - Cosmic Dance - A Technoshamanic Journey through consciousness_v02 35
Figura 16 - Experimentações com registos fotográficos 36
Figura 17 - Experimentações com registos vídeo 37
Figura 18 - Experimentações com registos vídeo 38
Figura 19 - Storyboard 42
Figura 20 - Experimentações com edição de vídeo 45
Figura 21 - *Stills* finais 45
Figura 22 - Maquete inicial do espaço expositivo 49
Figura 23 - Exposição no gnration: *(A)TENSION* juntamente com *Liminal Landscapes* 50
Figura 24 - Exposição gnration: *Liminal Landscapes* 52
Figura 25 - Exposição gnration: *Liminal Landscapes* 52
Figura 26 - Exposição gnrarion: *Liminal Landscapes* 53
Figura 27 - Exposição gnration: *Liminal Landscapes* 54
Figura 28 - Exposição gnration: *Liminal Landscapes* 55

Introdução

O capitalismo e o consumismo têm legitimado a exploração desalinhada do planeta e o desrespeito pela natureza. Paralelamente, parece que a humanidade vai submergindo em colapso, desespero e alienação. É evidente a sensação generalizada de desconexão e distanciamento, o que não deixa de ser uma curiosa antítese, na era da conexão global e supremacia dos dispositivos de suposta aproximação dos indivíduos.

Por outro lado, a tomada de consciência deste desligamento também está cada vez presente e surgem sinais de resistência. Poderão a necessidade de reconexão com o mundo natural e o acordar de antigas práticas ancestrais, ser um sinal de resistência a esta (des)evolução desenfreada? Será a recuperação destes elos perdidos a última possibilidade para o resgate da condição humana? A humanidade parece encontrar-se ela própria num estado liminar, caberão neste processo transitório de condição indefinida — consciente ou não — todo o tipo de possibilidades e experiências? Todos estes questionamentos são muito abrangentes e abrem diversas possibilidades para pensar as *Media Arts* na sociedade contemporânea, bem como o seu possível papel enquanto facilitadoras desse resgate e reconexão do indivíduo.

A formulação de uma pergunta de partida impõe a clarificação, exequibilidade e pertinência (Quivy & Campenhoudt, 1998) e numa tentativa de ter em consideração estes tópicos, propõe-se a questão central deste trabalho:

De que modo poderá uma instalação artística funcionar como um instrumento tecnoxamânico, na procura de representar estados alterados de consciência?

As possibilidades de resposta a esta questão incidirão em vários momentos. Numa primeira fase, o foco será explorar teoricamente a possibilidade da relação entre a experiência estética e a experiência extática, tendo por base conceitos como liminaridade e tecnoxamanismo. No âmbito dos espaços e experiências liminares, serão abordados os rituais enquanto símbolos de transição e resistência e, ainda, a figura do elemento-guia e instrumentos de mediação. O conceito de tecnoxamanismo será explorado no sentido de tentar relacionar a expressão estética através de ferramentas tecnológicas/digitais e os estados alterados de consciência.

Numa segunda fase, que remete para a componente prática deste projeto, ambiciona-se continuar a contribuir ativamente para a formulação de uma ou várias respostas à questão de investigação, com base no processo criativo e evidências recolhidas da interação com a peça e a sua base conceptual, no final.

Este projeto tem, assim, como objetivo geral, promover uma reflexão sobre as *Media Arts* na sociedade contemporânea e questionar a possibilidade de uma experiência estética representar uma experiência extática, através de uma instalação audiovisual. A componente visual e sonora da instalação terá conteúdos simultaneamente orgânicos e digitais — revérberos da nossa condição contemporânea e metáforas da condição híbrida da experiência humana, por vezes controlada/intencional e outras aleatória.

Enquanto objetivos específicos, procura-se, com a concretização deste projeto, explorar os conceitos de xamanismo e tecnoxamanismo; explorar o conceito de liminaridade; produzir uma proposta artística com base na interação entre ritual, arte, tecnologia e consciência; criar uma instalação audiovisual; analisar o processo de criação e a interação do público com a instalação audiovisual e, por fim, avaliar o potencial das *Media Arts* na representação de experiências extáticas.

As principais motivações que levaram à concretização deste projeto relacionam-se com trabalhos de investigação anteriores. No âmbito do Mestrado em Comunicação Multimédia, realizado entre 2008 e 2010, na Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Católica Portuguesa, foi desenvolvida a dissertação intitulada *A comunicação multimédia no neo-ritualismo nas festas Transe* (Simão, 2010). Seguidamente, entre 2012 e 2015, do Doutoramento em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais, da Faculdade de Letras da Universidade do Porto, resultou a tese com o tema *Neo-tribalismo e Info-comunicação em Plataformas Digitais: O estudo de caso da tribo Transe* (Simão, 2015). Posteriormente, foram publicados artigos e apresentadas comunicações, subordinados a estas temáticas (Simão & Magalhães, 2015; Simão, Magalhães & Silva, 2015; Simão & Guerra, 2016). A problemática estudada no Doutoramento vem na sequência da exploração do tema já iniciado no Mestrado, que teve por base o mesmo objeto de estudo — o género musical Transe Psicadélico. Durante o Mestrado, foi explorada a relação do *Psy Trance* com neo ritualismo e multimédia e, numa segunda fase, esta análise foi alargada às plataformas digitais. Ao longo do primeiro percurso de investigação, explorou-se a relação da arte (no formato de música eletrónica alternativa) com a tecnologia e o papel da multimédia nos rituais neotribais (raves), reconhecendo o potencial xamânico da tecnologia enquanto mediadora de estados alterados de consciência. Concluiu-se que a multimédia não é apenas como um conjunto de ferramentas tecnológicas, mas também uma linguagem artística que se manifesta de forma particularmente intensa nos eventos de música eletrónica, especialmente no universo do *Psy Trance*. Estas estéticas digitais, evidentes através da fusão entre som, imagem, luz, vídeo, performance e interação, cria experiências imersivas que ultrapassam os limites tradicionais da arte. A posterior análise do impacto das plataformas digitais, permitiu perceber como estas reconfiguram a vivência ritualística e simbólica desta subcultura,

dando origem a cibertribos e ciberrituais que continuam a refletir princípios ancestrais, reconfigurados pela tecnologia.

Justifica-se assim a necessidade de uma terceira etapa neste percurso de investigação, desta vez centrada na criação artística, adotando uma abordagem de *practice-based research*. Neste percurso, pretende-se explorar o potencial artístico das *Media Arts* como um possível canal de expressão xamânica contemporânea, através da criação de uma peça artística, que represente experiências presentes nos rituais tribais e eventos de música eletrónica.

A estrutura deste relatório apresenta-se configurada em duas partes: o enquadramento teórico e concetual, que explora os conceitos de xamanismo, tecnoxamanismo e processo generativo; e a componente criativa e prática, que explica a metodologia desenvolvida, o processo criativo e de exibição da peça final. O documento termina com um conjunto de reflexões finais sobre o projeto desenvolvido. Para o design teórico, foi elaborado um mapa mental (Anexo I).

Parte I – Enquadramento teórico e conceptual

1. Xamanismo e Tecnoxamanismo

Breve retrospetiva histórica e relação com a arte

A realização de rituais, desde os tempos mais remotos, vem sendo motivada pelas mais variadas intenções, em função do contexto em que se inserem. Podendo assumir formatos simples, individuais ou coletivos, e de cariz cerimonial, estes eventos são por norma conduzidos por um elemento-guia, assumido pela figura de um mentor, sacerdote, curandeiro, xamã ou, porque não, de um artista. Estes atores intervêm em função da tipologia de ritual, umas vezes com papeis mais ativos do que outras. Em algumas situações, guiam os participantes entre estados de consciência lúcidos, ditos *normais*, e estados de consciência não ordinários, ditos *alterados*, assumindo um papel central nestes processos (Eliade, 2002). Utilizam ou conjugam diversas técnicas e instrumentos facilitadores, podem eles próprios vivenciar essa experiência, com objetivos próprios ou por solicitação de terceiros. O mesmo pode acontecer com os artistas.

As performances e estéticas dos rituais arcaicos implicavam a combinação de diversos elementos: momentos de escuridão e/ou de luz; a delimitação de um espaço; a criação de cenários; a dança e o som; a evocação de mitos, visões sobrenaturais e, ainda, a participação de terceiros — um indivíduo ou uma comunidade. Estes eventos liminares promoviam a transição *entre reinos* e permitiam a conexão com realidades paralelas (Moore, 2019. p. 6). Estes diferentes *reinos* ou estados alterados de consciência, são também designados de estados extáticos ou estados de transe, nas tradições xamânicas, segundo Eliade (2002).

Ligados ou não a rituais, os estados de transe pressupõem alienação, desligamento, dissolução da identidade, liminaridade, não se esgotando aqui as possibilidades de adjetivar o fenómeno. O tempo fora do tempo indica um estado de liminaridade aberto às potencialidades do devir, surgindo nas práticas e cerimónias religiosas de inúmeras culturas de todo o mundo. A liminaridade é imprevisível e por isso, propícia à perceção, transformação e crescimento, confinante ao rito de passagem.

À luz da antropologia de Turner (1967), o conceito de liminaridade remete para momentos ou espaços ambíguos dentro e fora do tempo, onde os indivíduos estão situados entre várias identidades e modos de ser. Esta definição continua a ser atual.

A projeção de imagens mentais sobre superfícies fora do tempo real, do espaço e da realidade do espectador, é também visível em artes rupestres (Lewis-Williams, 2004), que podem ter sido inspiradas de várias formas. Para além dos elementos referidos, existem evidências de que os rituais

associados a substâncias psicoativas estão incluídos em diversas culturas, desde os tempos mais remotos da existência humana, como forma de expressão individual, social e também artística. Engrenando nesta condição artística ou de expressão estética com base em representações pictóricas, os estudos antropológicos de Lewis-Williams (2004) já revelavam, há várias décadas, que em pinturas rupestres do Paleolítico ainda visíveis em vários lugares do mundo, existem padrões geométricos bastante semelhantes entre si, nomeadamente, linhas sobrepostas, círculos, hexágonos e espirais. Segundo o autor, é possível que estes padrões sejam gerados em centros neuronais específicos, muito provavelmente ativados por substâncias psicadélicas. Este tipo de padrões é facilmente detetável nas estéticas da arte psicadélica e da arte visionária — que também estimulam a adoração figurativa, através da representação de animais e divindades.

Arte visionária e estados alterados de consciência

Para os artistas visionários, as fórmulas matemáticas e a geometria são entendidas como expressões do mundo espiritual. Martina Hoffman, Luke Brown e Android Jones são algumas das principais referências consolidadas, da arte visionária contemporânea (Fig. 1 a 5).



Figura 1 - *Contact* - Martina Hoffman[1]



Figura 2 - *Critical Dream* - Android Jones [2]

1 Fonte: https://www.martinahoffmann.com/

2 Fonte: https://androidjones.com

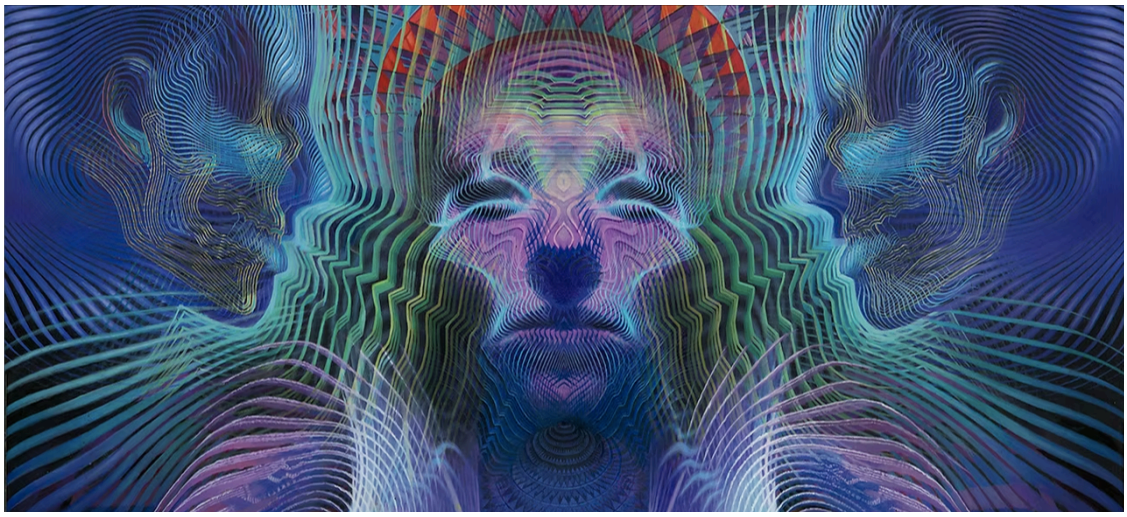


Figura 3 - *Curandero* - Luke Brown[3]



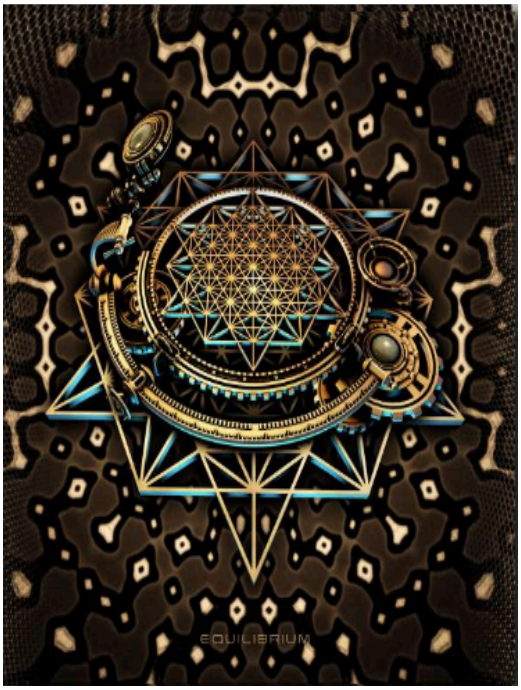


Figura 4 - *Chrono Traveller* - Luminokaya[4]

Figura 5 - *Vector Equilibrium* - Luminokaya[5]

A estética visionária aparece associada a estados alterados de consciência, podendo manifestar-se como um efeito de uma experiência extática, utilização de psicoativos ou, simplesmente, ser uma representação dessas situações. Estas substâncias, também designadas de alucinógenos ou enteógenos,

3 Fonte: https://www.lukebrownart.com/paintings

4 Fonte: https://artcollider.net/luminokaya-lab/

5 Fonte: https://artcollider.net/luminokaya-lab/

são comumente associadas a visões induzidas por plantas, fungos ou outras substâncias psicoativas sintéticas, com eventual *potencial espiritual* (Grob 2002; Saunders et al. 2000).

Para além de designados de primeiros guias espirituais, os xamãs podem ter sido os primeiros criativos/artistas, se estudados nesta dimensão, e inspiraram artistas como Wassily Kandinsky, Vincent Van Gogh, Salvador Dali ou Joseph Beuys a ativarem estados de transe durante os seus processos criativos (Wallis, 2018), ainda que as suas obras não estejam diretamente *rotuladas* de arte visionária. Na sua obra, *The Doors of Perception,* Huxley (1963) já explorava a teoria de que os cérebros funcionam como válvulas redutoras da consciência, e que o consumo de psicoativos levaria a consciência humana a novas experiências de elevação espiritual e intelectual, para além do estado dito *normal.* Dos nomes mais sonantes que partilharam estas premissas destaca-se Terence McKenna, que se dedicou a estudar as bases ontológicas do xamanismo e da etnofarmacologia da transformação espiritual, também ligadas à expressão artística.

As estéticas visionárias, para além de terem mais representatividade nas artes plásticas, têm também beneficiado do potencial das novas ferramentas para se desdobrarem em formatos digitais. Cada vez mais, os artistas utilizam meios tecnológicos nos seus processos criativos, da eletrónica à computação, nas suas múltiplas possibilidades (Mikosz, 2018), de entre deles, os artistas visionários.

Media Arts na representação de experiências extáticas

O cruzamento de diferentes linguagens artísticas, possibilitado pelo desenvolvimento das ferramentas digitais, tem incentivado o aparecimento de novas narrativas e formatos que, por sua vez, possibilitam peças híbridas que combinam diferente formatos (Brandão et al., 2024). Esta prática interdisciplinar e a convergência de atores, ideias, ferramentas e suportes estiveram na base da evolução das *Media Arts* que, desde os formatos analógicos do séc. XX às atuais configurações, têm vindo a desafiar várias convenções tradicionais, assim como as estéticas periféricas, como é o caso da arte visionária.

A utilização de novas formas de *media* e de técnicas emergentes começou por distinguir as *Media Arts* das esferas artísticas tradicionais, mas a partir do momento em que a utilização da tecnologia digital na criação artística se tornou comum, a sua integração na arte contemporânea convencional, tornou os seus limites ainda menos claros. Por inerência, o significado da obra tem frequentemente uma relação direta com o meio, ainda que este possa assumir-se apenas como veículo técnico, não integrando a mensagem ou o conceito da obra.

Associadas aos novos *media*, como computadores, internet e sistemas interativos, são uma espécie de mescla invulgar entre os *media* e as artes (Lee & Carvalhais, 2024; Zielinski, 2006) que podem ter um papel ativo, provocador e até desafiador, na medida em que expõem e desafiam poderes instituídos (Varne et al., 2024), ao veicularem e até sugerirem respostas alternativas a questões globais, sociais ou individuais. Para além do seu caráter estético, as *Media Arts* estão a contribuir para uma redefinição da nossa compreensão da realidade (Carvalhais & Cayolla Ribeiro, 2023), ao promoverem intencionalmente a reflexão crítica e participação ativa. A integração de meios de comunicação digitais não tem de ser um elemento definidor, mas faz sentido assumir que uma obra resultante da articulação entre arte e tecnologia assuma esta de forma crítica, reacionária ou tática (Lee & Carvalhais, 2024).

A combinação da arte e tecnologia pode, no entanto, assumir outros caminhos e levantar outras questões. Segundo Shanken (2023), a combinação de ambas pode ser um caminho para estimular formas expandidas de consciência e por conseguinte, a cura ou depuração do indivíduo e da humanidade. Abre-se aqui o caminho para um novo tecnoxamanismo, uma combinação de tecnologias xamânicas ancestrais com tecnologias do mundo digital.

Nas últimas duas décadas, tem-se assistido a um resgaste de diversas práticas ancestrais relacionadas com o uso de substâncias psicoativas em contextos terapêuticos, mas também recreativos e artísticos (Carvalho, 2007). Das várias possibilidades, o revivalismo psicadélico associado à música eletrónica de dança (EDM) da cultura *rave*, em parte herdeira do movimento *new age* que explorou em

primeira mão as potencialidades das substâncias psicoativas orgânicas e químicas, veio reforçar — e talvez corroborar — muitas teorias desses autores visionários. Como verdadeiros símbolos de contracultura dos finais dos anos 80, as *raves* agregavam centenas de amantes do *techno* em formatos maioritariamente ilegais, realizadas fora dos circuitos convencionais. Estes eventos continuam para muitos a operar como uma espécie de *despertar espiritual* produzido socialmente, potenciado por experiências extáticas (Ascott, 1999). DJs e VJs operam como elementos-guia dos *ravers*, através das viagens audiovisuais que proporcionam. Também são comuns as referências a experiências espirituais no discurso *raver,* bem como a comparação destes formatos recreativos a rituais neotribais (Maffesoli, 2014).

O conceito de tecnoxamã é contíguo à definição antropológica do xamã, o dominador de técnicas extáticas que orienta as viagens que transcendem as definições normativas da realidade (Eliade, 2002). DJs de *Techno* e principalmente de *PsyTrance,* de registo mais ritualístico, assumem-se frequentemente como tecnoxamãs, ao combinarem conceitos e sonoridades de fontes místicas e de cultura popular com a tecnologia (Takahashi, 2005; St John, 2015). Através de uma espécie de *remixticismo* (St. John, 2013), estes elementos-guia da era digital articulam sons baseados numa lógica tecno-espiritual, o que acaba por lhes conferir qualidades tecnoxamânicas (Takahashi, 2005; Winkelman, 2015). Esta designação é extensível e partilhada com os VJs e outros artistas visuais, uma vez que a experiência total é fundamental neste tipo de ambientes, onde predominam estéticas visionárias digitais (Fig. 6 e 7).



Figura 6 - Videomapping na Dance Temple - Boom Festival 2023[6]

6 Fonte: Emília Simão



Figura 7 - Videomapping na Alchemy Circle - Boom Festival 2023[7]

Ainda que esta alusão ao tecnoxamanismo possa ser uma fetichização do conceito, resulta de uma clara ascensão das aspirações tribais, veiculadas pelas tecnologias digitais. Em *Music and Trance,* Rouget (1985) explora a relação dos rituais com os estados alterados de consciência, e a influência da dança e música enquanto agentes incitadores. Estes estados alterados de consciência são a razão de ser de muitos destes *rituais* contemporâneos. As *raves* e os festivais — do movimento psicadélico e transformacionais, respetivamente — estabeleceram-se rapidamente como subculturas e fenómenos de resistência *anti-mainstream*. Compreender esta questão da resistência é fundamental para a compreensão das dinâmicas individuais e coletivas que os caracterizam.

Em virtude do seu formato original — secreto e isento de lugar e tempo —, estas subculturas/contraculturas são representações físicas e metafóricas de espaços liminares incertos. Têm sido entendidas há muito tempo como espaços inerentemente liminares, rituais transformadores (Gerard, 2009) e separados do quotidiano, onde os códigos normativos são alterados e os participantes se envolvem em processos de desindividualização. Além das suas qualidades liminares, são incentivadas ativamente experiências de crescimento — ritos de passagem — potenciados pela música, dança e expressões artísticas, simultaneamente ancestrais e futuristas. A presença da arte digital nestes *lugares sem tempo* tem sido crescente, as projeções visuais são cada vez mais presentes e complexas e evoluem para formatos como instalações, exposições virtuais ou experiências imersivas com recurso a inteligência artificial. Na sequência do que tem vindo a ser exposto, parece relevante referir que o Boom Festival — festival de EDM e cultura psicadélica, em Portugal — é um dos grandes eventos alternativos em que são

7 Fonte: Emília Simão

promovidas ativamente estéticas visionárias como ferramentas potenciadoras da experiência extática e de reconexão[8].

Parece pertinente para este enquadramento teórico, referir um projeto artístico em que a questão do tecnoxamanismo é evocada e decorrente do cruzamento entre arte, tecnologia e consciência: o projeto *Lucid Dream*[9] (Fig. 8 e 9) é uma performance audiovisual que decorre fisicamente dentro de um cubo, como metáfora da inter-relação entre o mundo físico e o digital. Durante a performance, são capturados em tempo real dados biométricos do participante, com o intuito de decodificar emoções que, por sua vez, se manifestam através de imagens geradas por algoritmos e projetadas no cubo (Fig. 8). Este projeto — *Voxel Cube*[10] — tem vindo a desdobrar-se várias vezes e deu origem a NFTs, um dos quais está disponibilizado na plataforma *OpenSea*: *Boom Lucid Dream BioNFT* (Fig. 9). A compra deste NFT permite desbloquear o vídeo e visualizar a performance completa, gravada no Boom Festival e as receitas revertem para a criação de um mercado descentralizado de bio dados, com o objetivo de conscientizar o uso da tecnologia para a saúde mental.

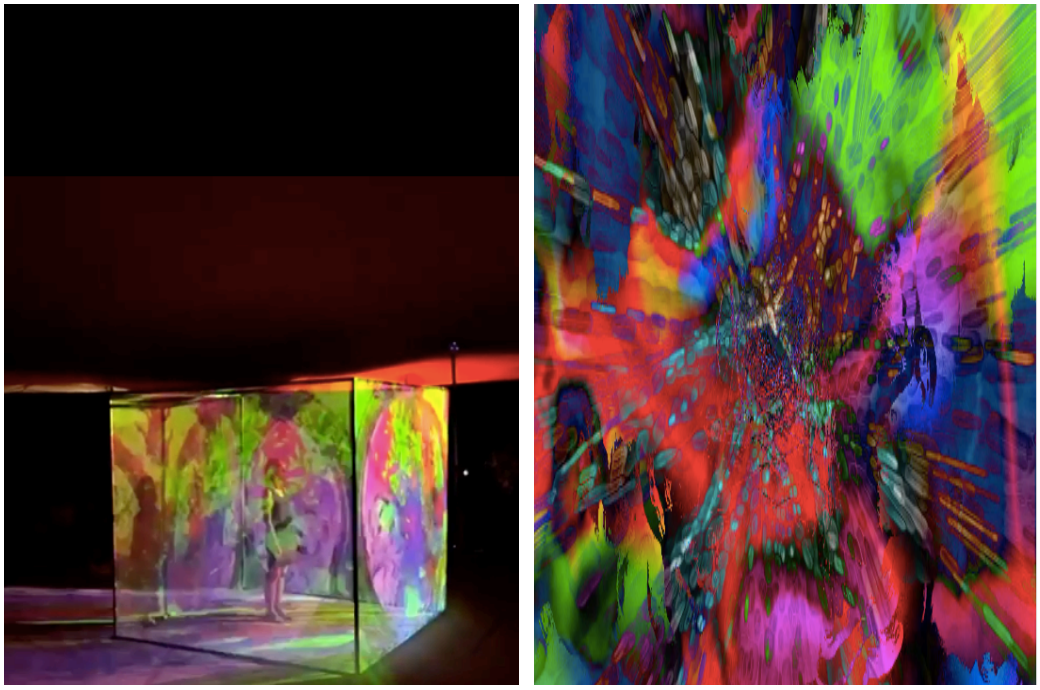


Figura 8 - Lucid Dream @ Envisionary Art Gallery - Boom Festival 2022[11]
Figura 9 - Lucid Dream BIO NFT[12]

8 Destaca-se o *MOVA/EVA – Museum of Visionary Art/Envisionary Art Gallery* – um espaço expositivo de arte visionária analógica e digital. Contiguamente existe o *Liminal Village,* que é um espaço de conferências e partilha de conhecimento sobre estas temáticas e outras paralelas.

9 Fonte: https://www.anecoica.net/luciddream

10 O *voxel cube* é da autoria do artista Ivo Teixeira - OPENFIELD

11 Fonte: https://www.anecoica.net/luciddream

12 Fonte: https://www.anecoica.net/luciddream

1. O processo generativo

Digital vs Orgânico

Importa contextualizar a arte generativa, considerando a não consensualidade do termo, uma vez que, num momento inicial, estava previsto que a componente prática deste projeto fosse realizada na ferramenta *Processing.*

O termo *generativo* aplicado a processos artísticos foi introduzido pela primeira vez por Georg Nees, em 1965, com base numa peça chamada *Generative Computergraphik.* Existem múltiplas definições e classificações de arte generativa (Galanter, 2016; McCormack et al., 2014), bem como variações e subtipos, das quais arte sistémica, interativa, algorítmica, entre outras.

Boden & Edmonds (2009) definem arte generativa como qualquer forma de arte, criada com a ajuda de sistemas, que operam independentemente da intervenção direta do artista, no momento da sua criação.

Nos processos generativos, são utilizados algoritmos para combinar ordem com caos e cada iteração origina uma próxima, resultando assim numa sequência de estados dentro de um certo limite estético, definido pelo artista-programador (Dorin, 2013). Segundo Veiga (2017), a arte generativa pode ser definida pela criação e representação de experiências multissensoriais complexas, dentro de parâmetros estéticos pré-determinados. O termo generativo implica assim a existência de uma estrutura autónoma, que leva à criação de um *output* — a obra ou peça artística.

Através de códigos e algoritmos, a arte generativa mimetiza processos naturais, mas também explora e revela a beleza dos padrões complexos, nos mesmos moldes que os observamos na natureza. Existem inevitáveis similaridades entre o processo generativo orgânico e o processo generativo digital, considerando que ambos incluem a geração de padrões e formas, a partir de regras ou sistemas dinâmicos. Muitos processos naturais emergem de sistemas dinâmicos caóticos, nos quais pequenas mudanças podem originar grandes variações.

Um processo generativo artificial também pode simular esse tipo de comportamento, ao criar padrões imprevisíveis e complexos a partir de regras simples, conforme acontece na natureza. Por exemplo, os algoritmos genéticos inspiram-se em processos evolutivos naturais para gerarem padrões complexos, e a evolução natural modelada em ambientes computacionais pode refletir-se através da criação de obras artísticas (Mitchell, 2009).

Os processos evolutivos são um exemplo de processo generativo na natureza, com base no comportamento que os organismos manifestam, ao evoluírem ao longo do tempo. Na arte generativa, esta evolução pode ser simulada por algoritmos genéticos, onde padrões são combinados para criar novas formas e comportamentos. Interações simples podem gerar padrões complexos, e interações complexas podem gerar padrões simples, uma analogia direta à forma como a complexidade surge na natureza através de processos evolutivos (Mitchell, 2009).

Pearson (2011) reforça que algoritmos evolutivos podem simular processos naturais de seleção e mutação para criar estéticas artísticas, enfatizando que, ao incorporar princípios da evolução natural, os artistas podem criar sistemas que produzem resultados complexos e inesperados, refletindo a diversidade e a complexidade da natureza. Esta abordagem permite que a arte generativa se torne uma extensão dos processos naturais, utilizando a computação para explorar novas formas e padrões que remetem à evolução biológica.

No mundo natural, das estéticas orgânicas, existem múltiplos padrões com estruturas fractais frequentemente visíveis e que podem repetir-se em diferentes escalas. No mundo artificial, das estéticas digitais, os algoritmos podem ser também usados para gerar fractais ou padrões similares, recriando ou representando assim aqueles fenómenos naturais. Por fractais, podem entender-se formas geométricas que exibem padrões repetitivos em diferentes escalas. Formas que podem ser divididas em partes, e em que cada uma das partes é uma cópia reduzida do todo (Mandelbrot, 1977). Muitos fenómenos naturais, como a forma das montanhas, linhas costeiras e estruturas de plantas, podem ser melhor compreendidos através da geometria fractal, que captura a complexidade e a irregularidade dessas formas.

Os processos evolutivos naturais podem ser replicados computacionalmente para gerar experiências estéticas, enfatizando a emergência de comportamentos complexos a partir de interações simples, tanto na natureza quanto na arte generativa (Galanter, 2008). Sims (1991), utilizou técnicas inspiradas na evolução biológica, para gerar obras a partir de um processo de seleção e mutação, criando assim imagens através de algoritmos genéticos.

Em *The Nature of Code,* Shiffman (2012) demonstra como algoritmos evolutivos e sistemas complexos podem ser implementados em código, para gerar trabalhos que imitam processos naturais como ondulações marítimas, crescimento de plantas, comportamento de enxames, padrões fractais, entre outros. Explora ainda como os princípios da natureza podem ser modelados computacionalmente para criar arte generativa, através da programação que simula sistemas naturais, de conceitos matemáticos elementares ou de algoritmos avançados que permitem resultados visuais mais

sofisticados. Shiffman (2012), ao capturar as propriedades evolutivas e emergentes imprevisíveis da natureza através do código, defende que a compreensão dos princípios matemáticos por trás do mundo físico permite a criação de mundos digitais que, por sua vez, refletem a complexidade e a beleza da natureza.

Estes exemplos ilustram como a arte generativa assenta regras, algoritmos e sistemas dinâmicos para criar obras que, ao permitirem desafiar a autoria tradicional, exploram novas formas de criatividade computacional.

Referências artísticas

Decorrente da procura de referências, apresentam-se alguns exemplos ilustrativos de trabalhos de diversos artistas, por estarem relacionados, de alguma forma, com os resultados estéticos pretendidos no projeto artístico a desenvolver. Alguns destes trabalhos apresentados são estáticos e outros dinâmicos, convergem em representações fluídas e abstratas e vão ao encontro dos resultados visuais pretendidos para este projeto.

a) Zach Lieberman recorre essencialmente a código e desenvolve ambientes interativos, estimulando a participação do público nas suas peças. Este artista americano inspira-se em formatos abstratos, aleatórios e explora a computação como meio de criação e de expressão poética (Fig. 10). É um dos fundadores da *School for Poetic Computation* e da *OpenFrameworks* — uma ferramenta de código aberto que apoia o processo criativo e experimental. Alguns trabalhos de Lieberman exibem imagens produzidas em código que, por vezes, se parecem com formas do mundo natural. Este questionamento sobre a fronteira entre o orgânico e o digital, entre a natureza e a técnica, o controlado e o aleatório relacionam-se diretamente com a base concetual deste projeto.



Figura 10 - Zach Lieberman[13]

13 Fonte: http://zach.li

b) Ryoichi Kurokawa é um artista japonês multidisciplinar que trabalha em vários formatos, incluindo esculturas sonoras, instalações audiovisuais imersivas, peças generativas e performances ao vivo. Nos seus trabalhos, explora a relação entre o orgânico e o digital, a fragmentação do tempo e da memória. O trabalho de Ryoichi Kurokawa é destacado enquanto referência para este projeto, essencialmente pelas formas como materializa os seus trabalhos — com especial foco nas suas instalações audiovisuais imersivas — e pela utilização de estéticas monocromáticas abstratas e desfocadas (Fig. 11).



Figura 11 - Ryoichi Kurokawa [14]

c) Mathieu Le Sourd, mais conhecido por MAOTIK, é um artista digital francês, cuja prática é centrada na criação de ambientes imersivos, instalações interativas e performances audiovisuais. Desenvolve ambientes imersivos, recorrendo a softwares concebidos especificamente para os seus projetos. A sua abordagem caracteriza-se pelo movimento fluido das imagens e pela sua integração orgânica em espaços imersivos, combinando arte generativa, som, algoritmos e dados. Para além destas características, MAOTIK é também destacado pelo facto de ter a natureza como uma das suas principais fontes de inspiração, à semelhança também, do presente projeto (Fig. 12).

14 Fonte: https://www.ryoichikurokawa.com/

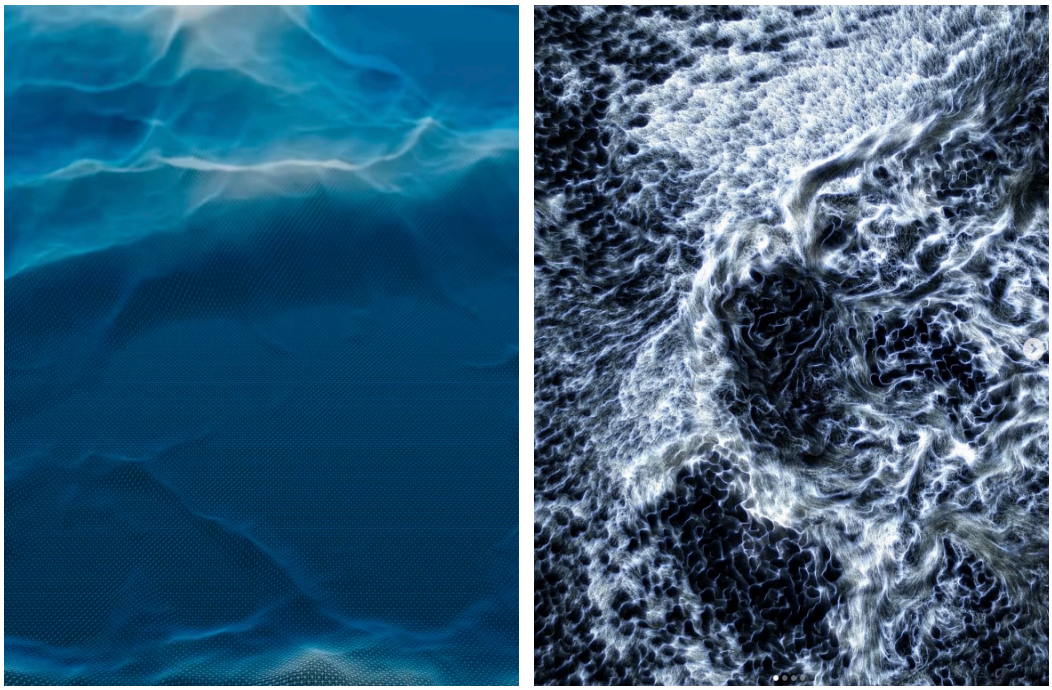


Figura 12 - Maotik[15]

d) Dimitri Thouzery, conhecido por dith, é um *media artist* e designer de instalações imersivas e interativas. Este artista francês iniciou o seu percurso académico em ciências e enveredou posteriormente pelas artes plásticas e artes digitais. Os seus interesses residem na exploração de novas formas de interação, nas quais combina sensores e bases de dados, com o intuito de representar meios de conexão universal e novas realidades. O seu trabalho resulta, maioritariamente, da combinação de técnicas experimentais com estéticas distópicas. Apesar não ser uma intenção deste projeto a utilização de sensores ou outras formas de interação, existe uma identificação com o conceito — transcendência e realidades alternativas ou alteradas. Também o recurso à imagem monocromática e a elementos simbólicos, como a lua, por exemplo, têm uma relação direta com este projeto (Fig. 13).

15 Fonte: http://www.maotik.com/

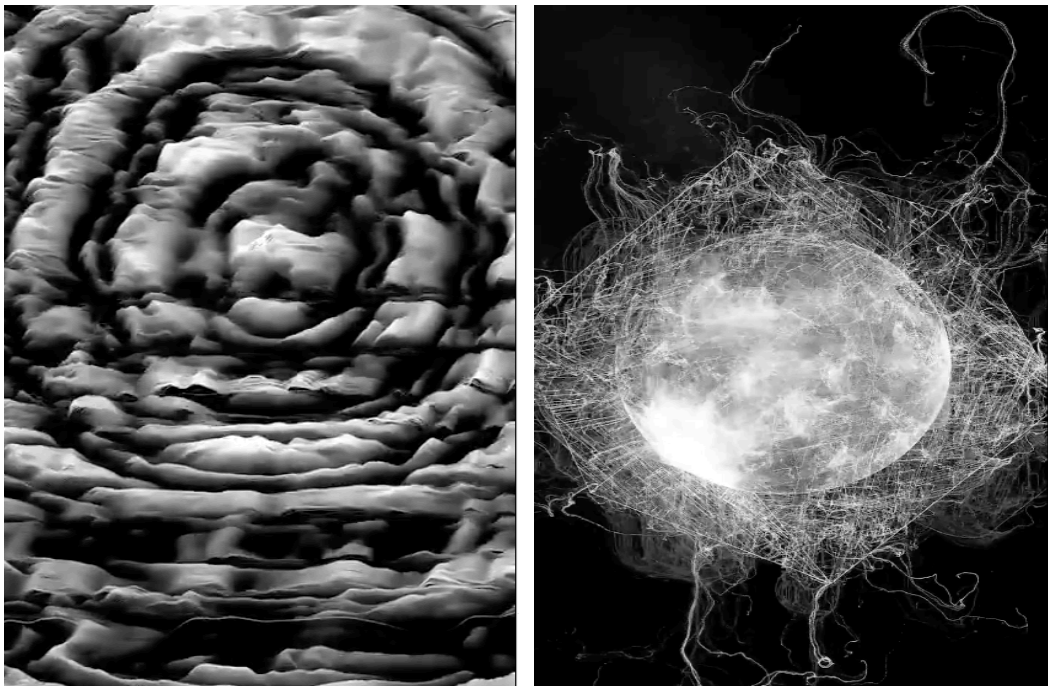


Figura 13 - dith[16]

Em suma, as práticas artísticas de Zach Lieberman, Ryoichi Kurokawa, MAOTIK e dith, revelam abordagens que integram arte digital, ambientes imersivos e estética sensorial, sendo fundamentais para a construção concetual e estética, do presente projeto.

Lieberman destaca-se pela utilização da programação como ferramenta de criação, e pela conceção de ambientes que promovem a participação do público, desafiando os limites entre o natural e o digital. Kurokawa contribui com uma linguagem visual e sonora, marcada pela abstração, imersividade e pela fragmentação do tempo e da memória, elementos que se alinham com o imaginário ritual e introspetivo que este projeto também procura explorar. MAOTIK, por sua vez, inspira pela sua abordagem generativa com base na natureza, desenvolvendo ambientes audiovisuais imersivos que integram som, dados e algoritmos. A organicidade das suas composições visuais alinha-se também com a intenção deste projeto, de evocar experiências transcendentes e liminares, através da arte digital. Por fim, dith oferece um contributo relevante no campo das estéticas distópicas e do uso de sensores, mas é na utilização de símbolos arquetípicos como mediadores de realidades alternativas, que se articula com a dimensão xamânica e experimental deste projeto artístico.

16 Fonte: https://www.artpoint.fr/artists/dimitri-thouzery

Parte II – Componente criativa e prática

2. Metodologia e desenvolvimento da peça

Investigação pela prática artística

Este projeto desenvolveu-se em três fases fundamentais: a investigação, a experimentação e, por fim, a reflexão. Uma problemática constitui o princípio da orientação teórica de uma investigação, explicitando o seu quadro concetual (Quivy & Campenhoudt, 1998) pelo que, numa primeira fase, é apresentado um enquadramento teórico, com o intuito de aprofundar o enquadramento teórico deste projeto, fundamental para sustentar o processo criativo e refletir sobre o seu impacto.

Numa segunda fase, a da experimentação, este projeto assume como itinerário a metodologia *practice-based research*, em que a experimentação e os seus resultados criativos — neste projeto, materializados numa instalação artística — se convertem nos elementos fundamentais e constituem a base da contribuição para o conhecimento (Candy, 2006).

Nas últimas décadas, assistiu-se ao crescimento da investigação proveniente de disciplinas que têm na sua base a prática criativa, como é o caso do design, estudos dos *media*, música e artes em geral. Por esta razão, a academia tem-se debruçado sobre esta problemática, em que a validação desta metodologia é o próprio objeto de estudo (Candy & Edmonds, 2018).

Ao incluírem a prática criativa nos seus processos de investigação, os criadores tornam-se investigadores-criadores ou artistas-investigadores. Utilizam o seu conhecimento e/ou experiência prática como forma de saber e expandem o conhecimento, próprio e dos outros, através da prática artística como meio de descoberta. Existem diversas interpretações da investigação com base na prática criativa (Skains, 2018), habitualmente designada por *practice-led research* ou *practice-based research*, expressões que sublinham a relação essencial entre teoria e prática, sendo a práxis o ato máximo de pensar-fazendo (Craig & Arezou, 2024).

A adoção desta metodologia prende-se com o facto de se reconhecer a prática artística como uma forma de produção de conhecimento, na qual o ato de criar, em si, é simultaneamente um ato de investigação e produção. Ao invés de tratar a peça artística como um simples objeto de estudo, é assim valorizado o processo criativo como espaço epistemológico legítimo. A peça artística não é assim entendida apenas como um fim em si mesmo, mas como parte integrante de um processo ativo de exploração conceptual, estética e técnica. Esta abordagem é particularmente importante no campo das artes, pois respeita a não-linearidade e a natureza exploratória dos processos artísticos.

A *practice-based research* permite que conhecimento artístico seja gerado de forma performativa, validado pelo rigor do processo e pela sua relevância cultural e crítica (Nelson, 2013).

Ao refletir-se sobre a produção de conhecimento na e através da prática criativa, torna-se evidente que existem diferenças entre prática pela investigação e o inverso, isto é, a investigação pela prática. O conhecimento pela prática destaca-se pela natureza iterativa e reflexiva do trabalho de investigação criativo, onde o conhecimento é moldado e transformado através do próprio ato de criação. A prática pela investigação ancora os processos criativos em teorias e investigações académicas pré-existentes, permitindo aos investigadores expandirem e desafiarem essas bases através das suas produções criativas. A investigação valida a prática e, por sua vez, a prática valida a investigação (Craig & Arezou, 2024).

Remetendo para este projeto em específico, a utilização desta metodologia permite uma abordagem holística e interdisciplinar, proporcionando um aprofundamento crítico sobre as potencialidades das *Media Arts* enquanto mediadores de linguagens simbólicas. Entre as principais vantagens, destacam-se a integração das possibilidades criativas da experimentação e da reflexão crítica num mesmo percurso, permitindo o ajustar o processo a partir dos resultados da prática. Este percurso não-linear possibilita ajustes, reconfigurações e até resultados divergentes dos inicialmente previstos e neste prcurso em particular, o processo da investigação-criação acabou por introduzir alterações no projeto, que se refletiram na peça final.

A implementação técnica da peça, a experiência expositiva e a observação da interação do público também foram fundamentais, não apenas para a consolidação deste projeto, mas também, e talvez principalmente, para as conclusões e análise reflexiva sobre o percurso.

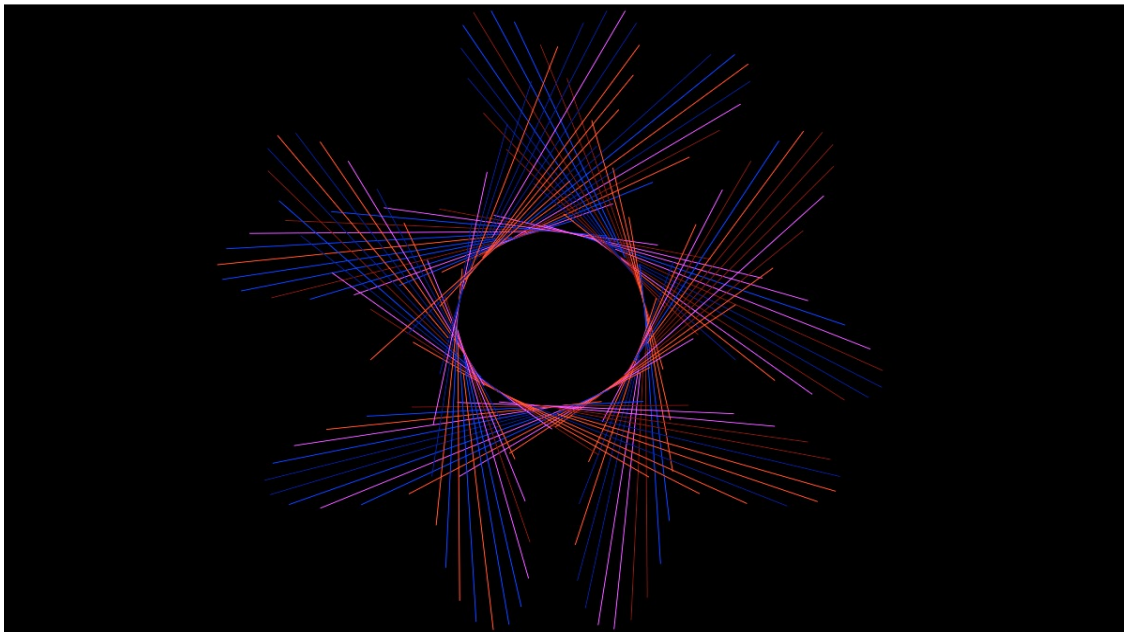
3. Processo criativo

Processo experimental_código

Numa fase inicial, o processo criativo foi inspirado em dois projetos distintos, realizados no âmbito das unidades curriculares de Projeto Laboratorial, com o Professor João Martinho Moura e Laboratório Experimental de Arte Sonora, com o Professor Luís Fernandes. A conjugação desses dois projetos

resultou na peça generativa *Cosmic Dance*: *A Tecnhoshamanic Journey through Consciousness.* Na sequência, esta peça foi exibida no átrio do Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho, no Campus de Gualtar, em Braga, e na Galeria do Paço, no centro da cidade de Braga. A peça foi também apresentada na Conferência *ARTECH_Digital Creation Processes 2023*, em formato *artwork* e *short paper* (Fig.14).

Esta peça, desenvolvida integralmente em *Processing*, já explorava o conceito de tecnoxamanismo e a eventual faceta xamânica da tecnologia. Também foi inspirada nas estéticas da arte visionária e arte ótica, por permitirem uma melhor representação da complexidade da narrativa: uma viagem sob efeito de uma experiência com enteógenos. A evolução da peça é pautada pela articulação dinâmica entre a imagem — uma espiral dinâmica — e o som. As variações apresentadas proporcionam uma experiência visual hipnótica e as cores foram escolhidas tendo em consideração que numa *trip,* as cores ficam mais vivas. O projeto sonoro *TechnoShaman,* por si só, representa um ritual de passagem, estabelecendo vínculos sagrados com espíritos da natureza.



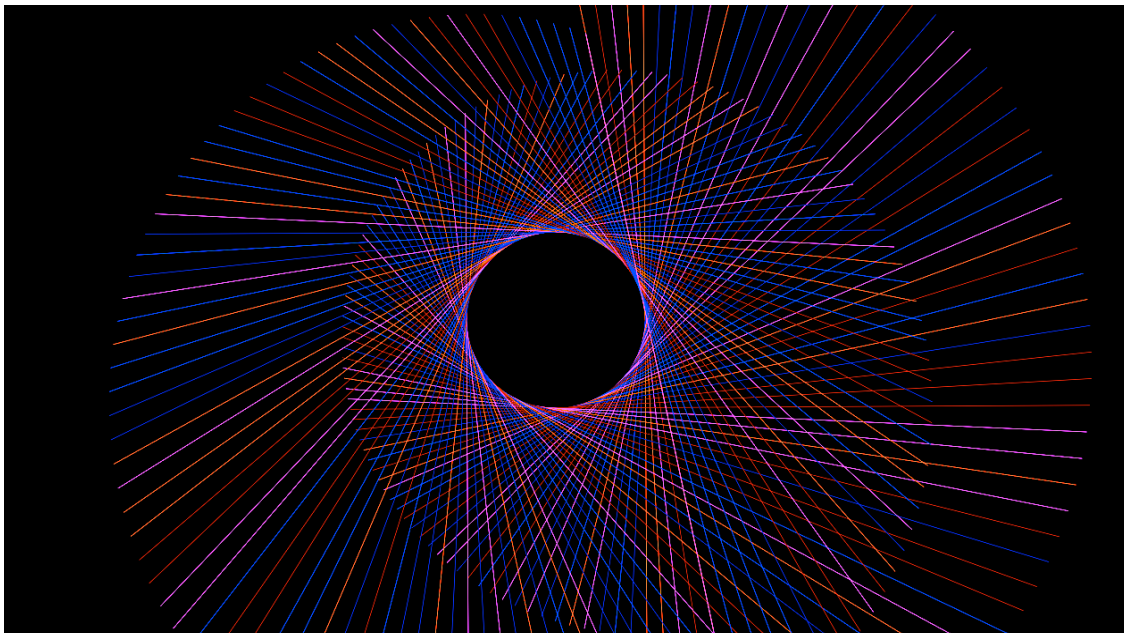


Figura 14 - Cosmic Dance: A Technoshamanic Journey through consciousness_v 01[17]

Uma vez que a intenção inicial do projeto final de mestrado foi dar continuidade a este primeiro trabalho, foram sendo desenvolvidas diversas experiências, alterando principalmente cores, que originaram uma preferência pela versão monocromática (Fig. 15).

17 Fonte: Emília Simão

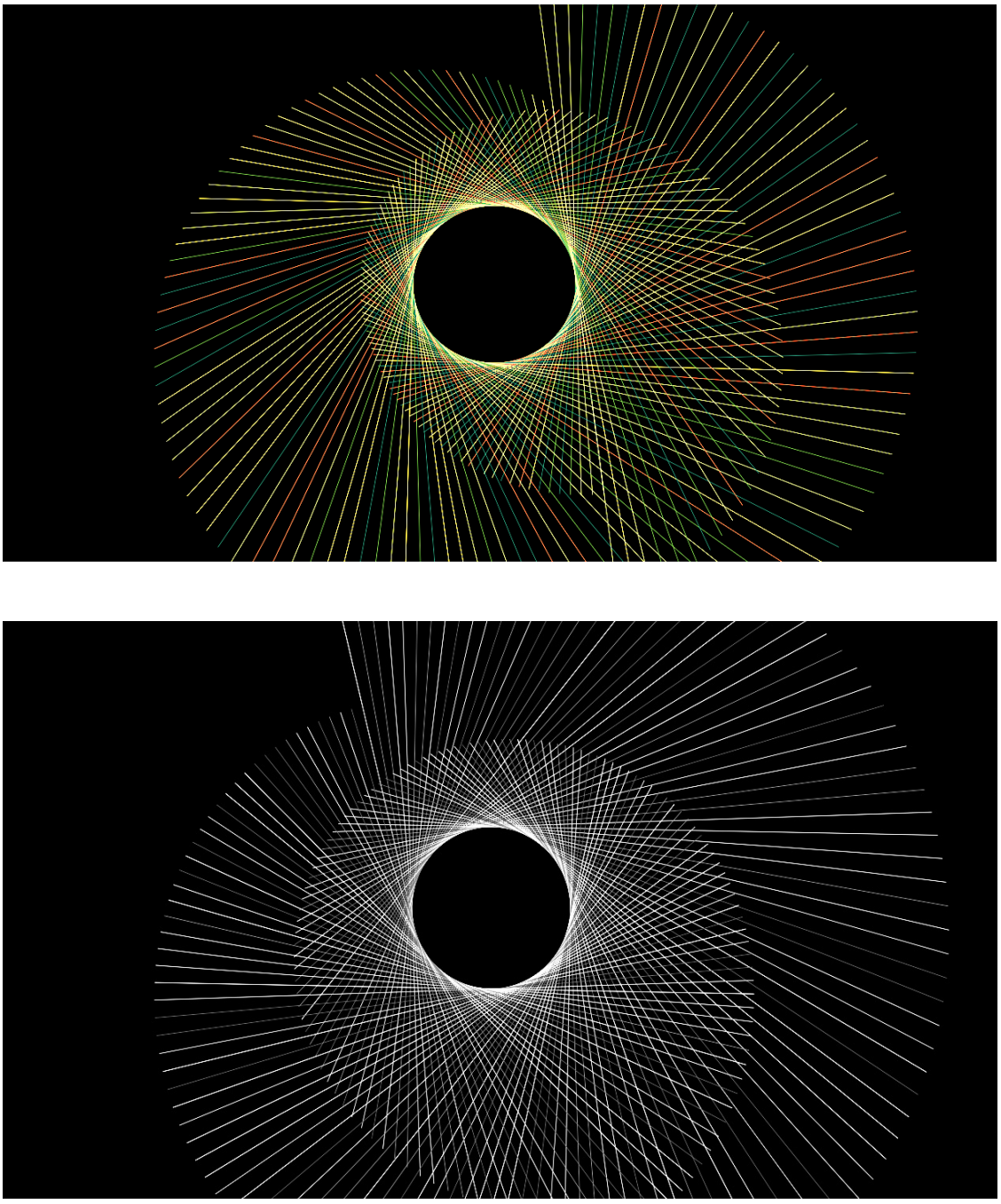


Figura 15 - Cosmic Dance - A Technoshamanic Journey through consciousness_v02[18]

Durante esta fase experimental, para além das experiências em *Processing*, que continham algoritmos baseados em *loops*, com evolução de variáveis de modo a demonstrar transformação na forma gerada, foram também realizados registos fotográficos, vídeo e áudio, com o principal intuito de servirem de inspiração às imagens que iriam ser geradas por código.

18 Fonte: Emília Simão

Processo experimental_captação e edição audiovisual

Para assim dar continuidade ao comportamento visual fluído e aleatório do projeto *Cosmic Dance*, foram capturados múltiplos registos de água, fogo, vegetação, pedras e outros elementos orgânicos, com o propósito de servirem de base ao processo de criação digital generativa. Paralelamente, estas práticas serviram também para alimentar a narrativa, uma vez que permitiram estabelecer uma maior conexão com a natureza, os seus elementos e as suas forças invisíveis. Atendendo às pretensões de recriar um cenário simultaneamente fluído, abstrato e pouco lúcido, em pós-produção, estes registos exploratórios foram ligeiramente desfocados, ajustados ao nível do brilho, do contraste e, por fim, convertidos em versões monocromáticas (Fig. 16, 17 e 18).

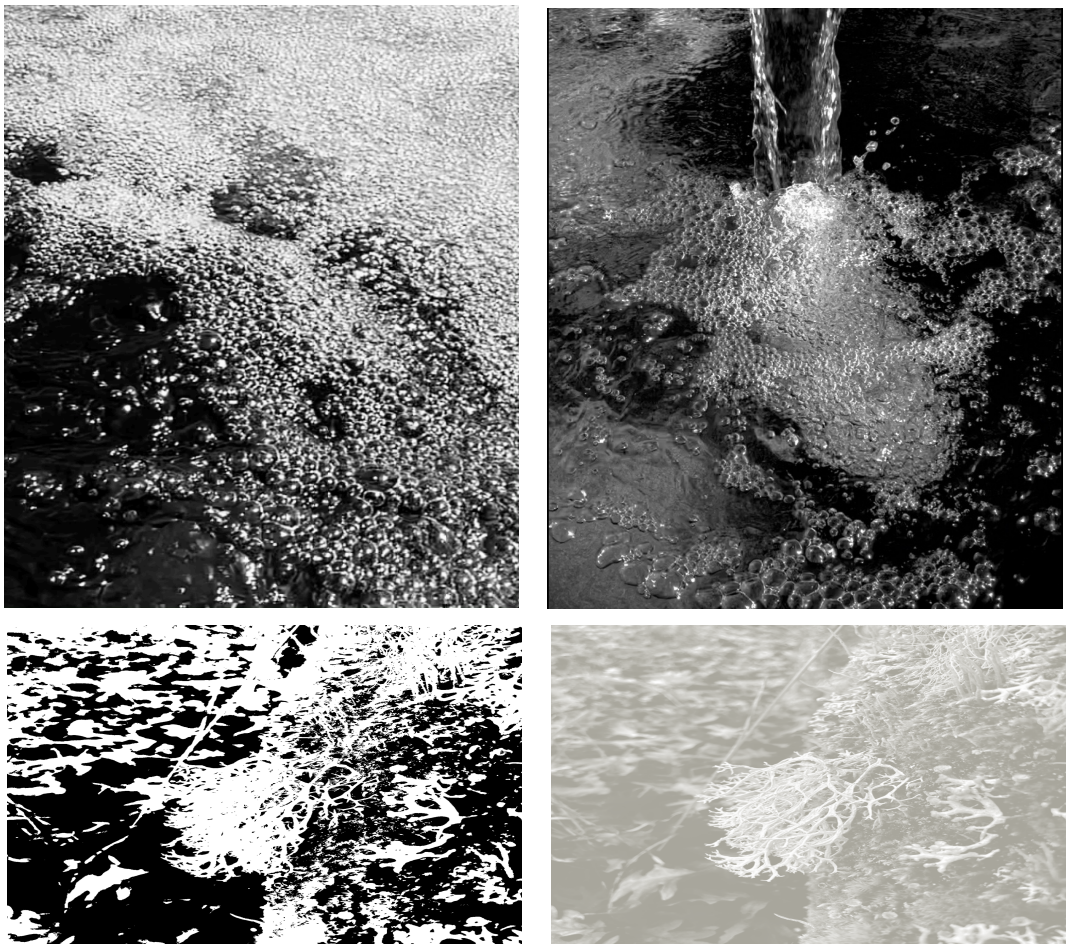


Figura 16 - Experimentações com registos fotográficos[19]

19) Fonte: Emília Simão

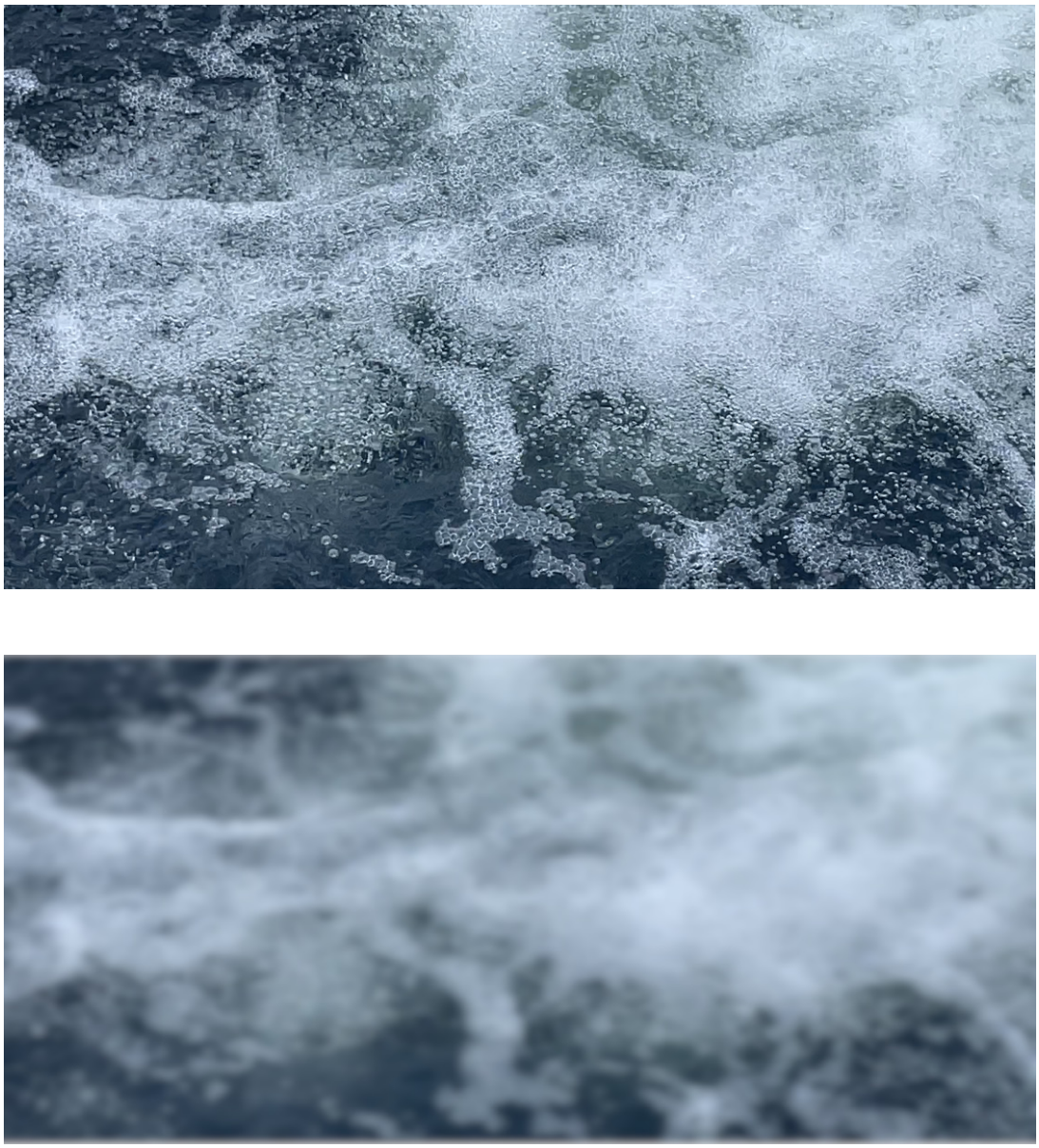


Figura 17 - Experimentações com registos vídeo [20]

20 Fonte: Emília Simão

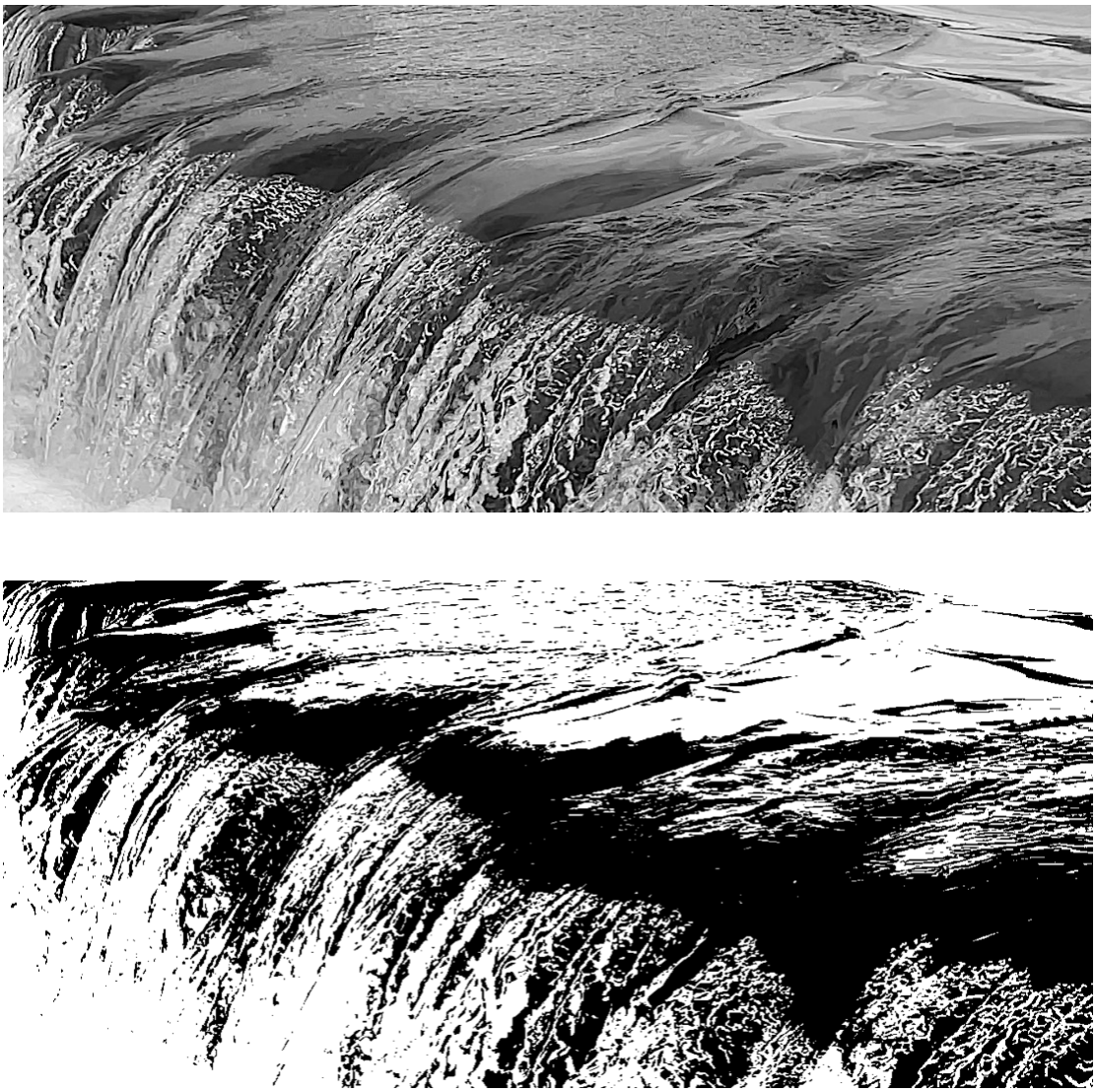


Figura 18 - Experimentações com registos vídeo [21]

21 Fonte: Emília Simão

Os resultados destas experimentações acabaram por originar a mudança de curso deste projeto. Os diferentes movimentos e padrões, originados pelo comportamento aleatório da água e a experiência em si — do mergulhar mentalmente na beleza daquela agitação, simultaneamente serena e caótica — foi reveladora. Este momento de serendipidade, tendo como facilitador o artefato tecnológico, germinou uma experiência liminar e totalmente orgânica. O processo generativo digital, inicialmente pensado, foi assim substituído pelo processo generativo orgânico e natural.

Organização dos conteúdos

Em virtude da alteração do percurso, assumiu-se que a água seria o elemento central da narrativa visual e continuaram apenas a realizar-se registos em meio aquático. Estes incidiram em diversos contextos e localizações — mar, rio e fontes — para assim obter uma maior variedade de referências visuais, em diferentes ritmos, densidades e texturas.

A água assume-se nesta peça como metáfora visual, uma vez que é um elemento poderosos em termos simbólicos e sensoriais. Associada à fluidez, ao percurso liminar e à ligação entre mundos, pode representar o processo de transformação que caracteriza a viagem xamânica que se pretende representar com este projeto. A água turva representa o início do transe; as correntes mais agitadas sugerem a travessia entre mundos; as menos agitadas, as oscilações da travessia; a submersão evoca o mergulho no inconsciente; e, por fim, a água mais calma simboliza o êxtase da experiência e assim sucessivamente, em movimentos cíclicos de expansão e regressão. A própria materialidade visual da água, com os seus reflexos, distorções e transparências, permite criar um ambiente de suspensão da realidade, facilitando uma experiência sensorial imersiva que simula estados alterados de consciência.

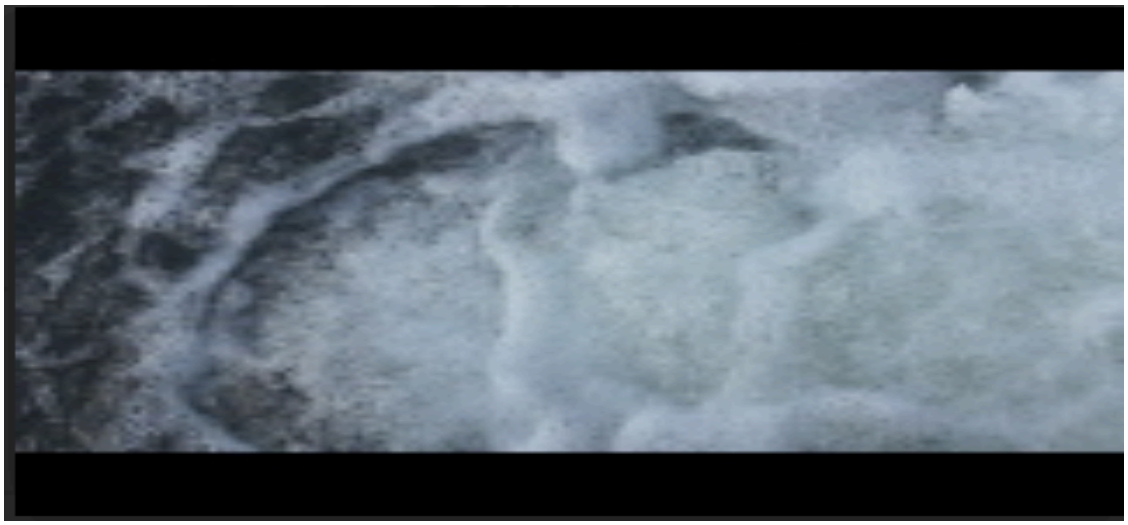
Estes conteúdos foram assim organizados numa linha temporal, que culminou numa sequência de 5 vídeos, tendo em conta o seu movimento, mais ou menos dinâmico, que marcaria a cadência da narrativa, composta por diversos estádios, em *loop*, permitindo representar simbolicamente as várias etapas de uma viagem xamânica.

Com a manipulação das imagens e com recurso a som, procurou reforçar-se esta estética ritual e sensorial. As imagens foram assim editadas em *After Effects*, com o objetivo de suavizar o movimento temporal (*motion blur*) e expandir o tempo (*time warp*). O *motion blur* pretendeu conferir às imagens uma sensação de desmaterialização, evocando a dissolução da realidade e a entrada num estado alterado de consciência. Por sua vez, a distorção temporal obtida com o *time warp* permitiu suspender o ritmo linear do tempo, remetendo para a experiência da atemporalidade, frequentemente relatada em estados visionários. A técnica digital é aqui mobilizada como linguagem simbólica, amplificando os significados implícitos da água enquanto metáfora da travessia espiritual e reforçando a intenção da peça enquanto experiência ritual, sensorial e imersiva.

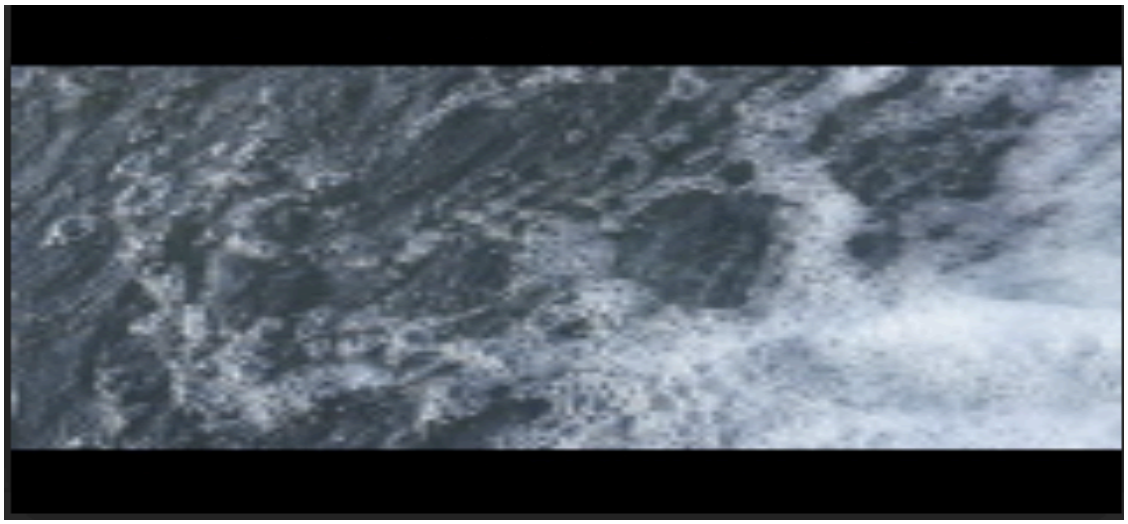
O projeto foi editado no software *DaVinci Resolve*, que serviu essencialmente para sequenciar os 5 vídeos e introduzir transições suaves e fluídas entre eles (fade in/out) (Fig. 20).



01_speed



02_flow



03_bubbles



04_landscape



05_flat

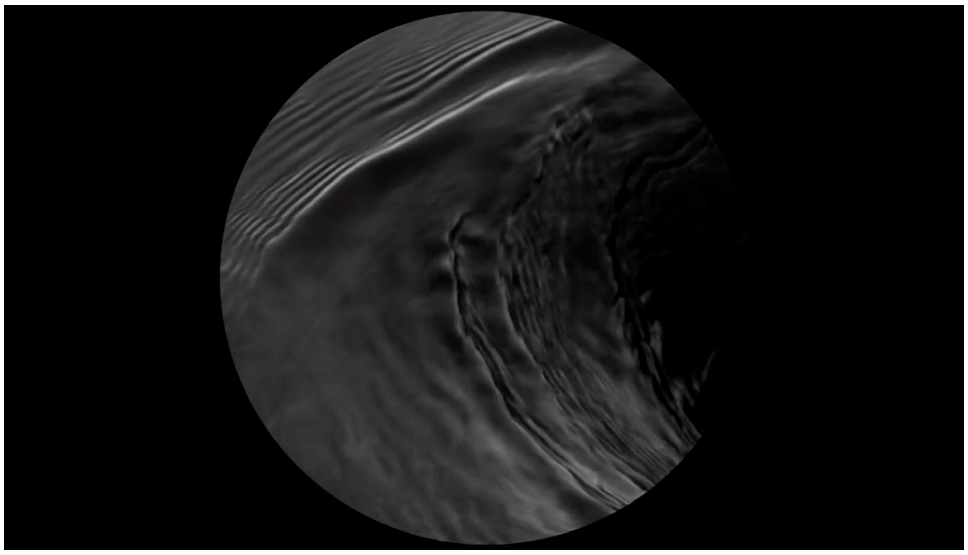


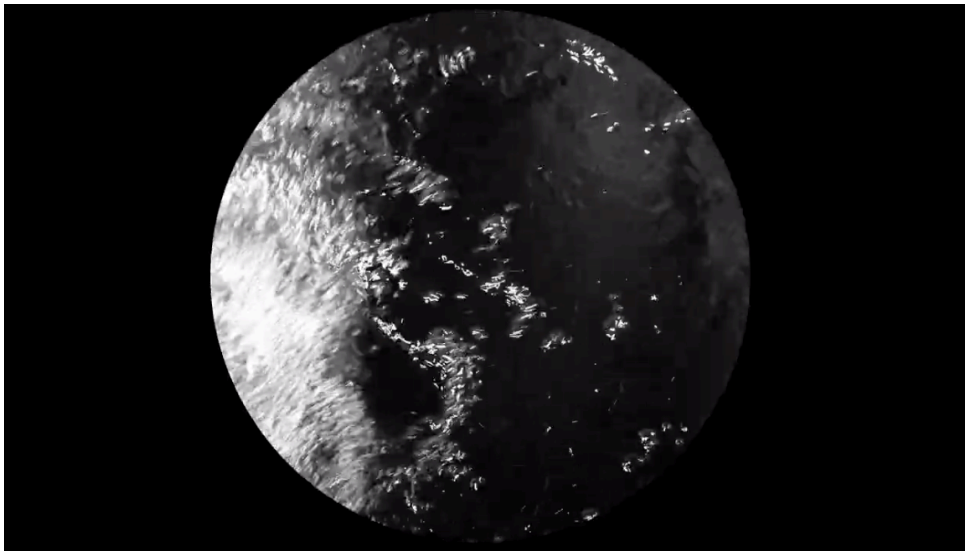
01_LOOP

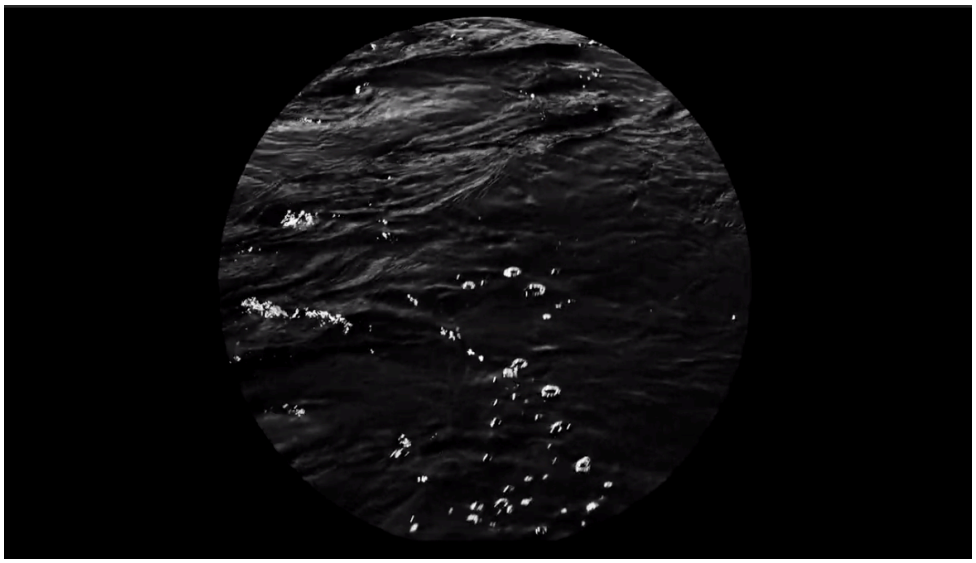
Figura 19 - Storyboard

Tendo em conta a simbologia do círculo e da lua, e tomando por base as experiências anteriores, foi criada uma máscara para que o vídeo tivesse um aspeto circular, a ser posteriormente projetado numa superfície, também ela circular (Fig. 20 e 21)

A lua está também tradicionalmente associada à transformação, aos ciclos e aos rituais de transição, e as formas circulares evocam a ideia de continuidade, de travessia liminar. Para além disso, interpretada à luz do xamanismo e dos rituais ancestrais, a lua funciona como um elo entre os saberes ancestrais e as novas mediações tecnológicas.







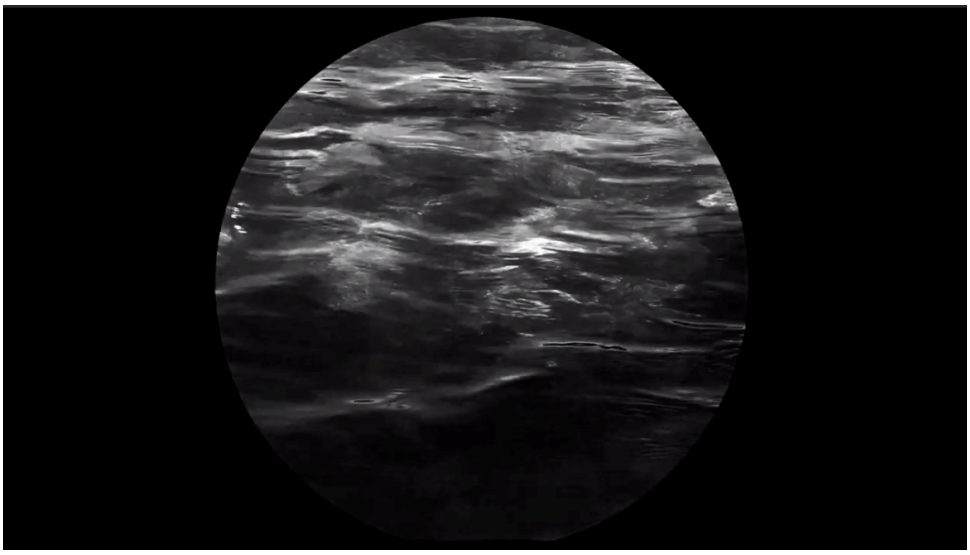


Figura 20 - Experimentações com edição de vídeo[22]

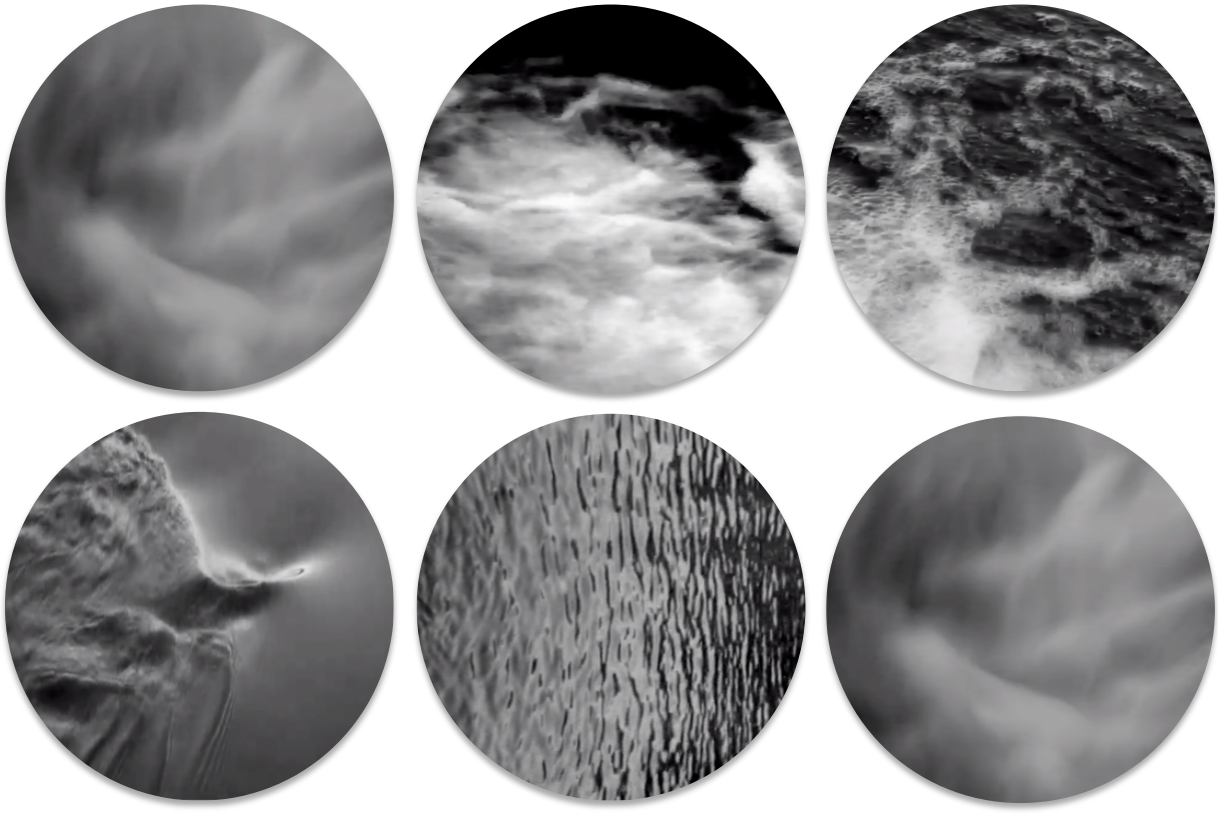


Figura 21 - *Stills* finais

22 Fonte: Emília Simão

Em termos técnicos, as ferramentas e softwares utilizadas foram as seguintes:

- 1 Máquina fotográfica/filmar semiprofissional
- 1 *Tablet*
- 1 *Iphone*
- 1 *MacBook Air*
- *Voice Recorder*
- *Processing* (apenas na fase inicial)
- *After Effects*
- *DaVinci*
- *Reaper*

No que respeita ao áudio, o *field recording* inicial foi sendo realizado de forma independente, durante a captura das imagens. No entanto, durante o processo de seleção e edição das imagens, optou-se por utilizar também o som dos próprios vídeos. O som da água, nas suas diversas manifestações, desempenhou um papel essencial na construção da atmosfera do vídeo, funcionando como elemento sonoro de mediação entre o real e o simbólico, e que veio reforçar a componente imersiva da instalação.

Em muitos contextos espirituais e rituais, os sons da natureza são utilizados para induzir estados alterados de consciência, atuando como mediadores que facilitam os estados alterados de consciência ou de transe. No caso específico da água, a sua sonoridade contínua, fluida e cíclica remete para uma simultânea sensação de expansão e de descontrolo. Do ponto de vista simbólico, o som da água, manipulado e misturado com outros componentes, veio reforçar a ideia de travessia e de transformação. A componente sonora não é acessória, é fundamental para a experiência. A narrativa sonora foi composta por sons instigados pelos diversos movimentos da água, em diferentes momentos. O áudio foi organizado e editado com o software *Reaper* e aos fragmentos do áudio original dos vídeos, foram acrescentados um áudio original de *didgeredoo* e três *samples* de uma biblioteca on-line.

i) áudio dos vídeos
ii) *didgeredoo*
iii) *deep underwater*
iv) *dark atmosphere*
v) *white atmosphere*

Construção da narrativa

A base concetual deste projeto, que consiste na exploração de conceitos como espaço liminar, tecnoxamanismo e estados alterados de consciência, deu origem ao nome da peça: *Liminal Landscapes.* A problemática inicial alimentou o percurso da narrativa: *De que modo poderá uma instalação artística funcionar como um instrumento tecnoxamânico na procura de representar estados alterados de consciência?*

Das versões tribais às suas reconfigurações atuais, os rituais evocam experiências reveladoras, facilitados por elementos-guia e outras ferramentas potenciadoras de estados extáticos ou alterados de consciência. Neste caso, o instrumento tecnoxamânico é a própria peça, alimentada pelos processos generativos da própria natureza.

A tecnologia enquanto ferramenta, potencia a experiência, na medida em que amplia esses processos generativos orgânicos e simula alucinações/deformações óticas e auditivas. Para além de intensificar a experiência, pode também assumir-se enquanto representação dessa experiência, criando a relação entre a experiência estética e a experiência extática. *Liminal Landscapes* tem uma duração de 10 minutos e a narrativa desenvolve-se em várias fases — 5 minutos em expansão e 5 minutos em regressão. A evolução da imagem representa o compasso da viagem, que inicia com maior agitação e que vai diminuindo em intensidade, para depois crescer novamente, voltando ao início, e assim sucessivamente. A evolução das formas tem 5 fases, com transições mais suaves ou mais repentinas, em função da cadência do som e das variações visuais que podem ocorrer, numa *trip* com psicadélicos ou enteógenos: (vídeo ilustrativo disponível em Liminal Landscapes).

A cadência inicial representa a confusão mental, provocada pelo caos do quotidiano, que se vai esbatendo à medida que entra gradualmente em transe. Ainda que guiada, esta transição é marcada pelo desconforto do mergulho no desconhecido que, depois de assimilado, começa a recriar uma paisagem abstrata, mas aprazível e por fim, um estado de calma, contemplativo. Contudo, estas experiências não obedecem a critérios de linearidade. Estão sujeitas a fenómenos aleatórios e não controláveis: o caos dá lugar à ordem que, por sua vez, dá novamente lugar ao caos, e assim sucessivamente.

A progressão das formas vai evoluindo, sempre em harmonia com a componente sonora — uma viagem hipnótica e inebriante que confunde a ordem com o caos, o linear com o aleatório, o estar submerso com o flutuar no vácuo. Aos sons originais dos vídeos foram adicionadas sonoridades de um *didgeredoo* — um instrumento orgânico, associado a rituais tribais e viagens meditativas — e alguns

samples digitais, que contribuíram para a criação de uma atmosfera de luz e escuridão. Estas amostras foram escolhidas estrategicamente: *white atmosphere* e *dark atmosphere.*

A distorção das cores, a desfocagem, a diluição das formas, a deformação do som e a perda de noção do tempo e do espaço são alguns dos efeitos mais comuns, associados aos estados alterados de consciência. É o que se espera desta peça: que represente a viagem, potencie (ou até evoque) e se assuma como uma ferramenta (tecno)xamânica.

A instalação final integrou um elemento cénico fundamental, que consistiu numa estrutura circular branca suspensa, com 1,20m de diâmetro, que serviu de tela de projeção. A escolha deste formato e a sua colocação foram intencionais. A simbologia do círculo está muito relacionada com unidade e com o infinito, com o movimento cíclico (Chevalier & Gheerbrant, 1994).

Nesta instalação, o círculo não é apenas uma forma, é um símbolo ativo, um mediador. A projeção circular não é meramente estética, ela invoca uma dimensão simbólica e sensorial que convida o espectador a entrar um campo ritualístico e visionário. Por outro lado, representa a Lua, um símbolo universal de transformação, representa o inconsciente, o feminino, o oculto e o sagrado — tudo aquilo que escapa ao racional e penetra o mundo dos mistérios (Chevalier e Gheerbrant, 1994). Atua ainda como um portal sempre que associada a rituais de passagem, estados alterados de consciência e à figura do xamã, da sacerdotisa ou da visionária.

O fumo é utilizado por ter uma carga simbólica associada também a rituais, enquanto intermediário entre o mundo espiritual e o mundo físico. Visualmente, contribuiu para a criação de uma atmosfera flutuante e enigmática.

4. Exibição

Espaço expositivo e montagem final

A peça *Liminal Landscapes* foi apresentada no gnration, em Braga, em contexto coletivo, juntamente

com os restantes colegas da turma do Mestrado em *Media Arts* da Universidade do Minho. A exposição foi divulgada essencialmente nas redes sociais e através de cartazes distribuídos pela cidade de Braga (Anexo 2). Durante a visita técnica, foi definido o local de instalação das peças e os projetos com os quais partilharíamos o espaço, face à indisponibilidade de salas individuais. O espaço designado foi a sala de conferências, 2.º piso do edifício do gnration (Anexo 3). Na entrada foram disponibilizadas folhas de sala com informação relativa a todas as peças em exibição (Anexo 4). No final deste documento, apresenta-se também a sinopse da peça, em formato individual (Anexo 5.)

Liminal Landscapes foi pensada para uma exibição em espaço individual, para poder criar um espaço imersivo e propenso à experiência privada (Fig. 22). A opção inicial contemplava colunas nos 4 cantos da sala e uma almofada, colocada de frente para o círculo, mapeado pela projeção.



Figura 22 - Maquete inicial do espaço expositivo

Na impossibilidade de ser disponibilizada uma sala individual, foram suprimidos alguns elementos, nomeadamente, as colunas e as almofadas. O áudio passou a ser difundido através de headphones, tendo por isso surgido a necessidade de colocar um plinto. A opção das almofadas foi também eliminada, por causar algum ruído e condicionar a harmonia visual com a outra peça em exibição na mesma sala – *(A)TENSION* do colega Bruno Mesquita (Fig. 23).

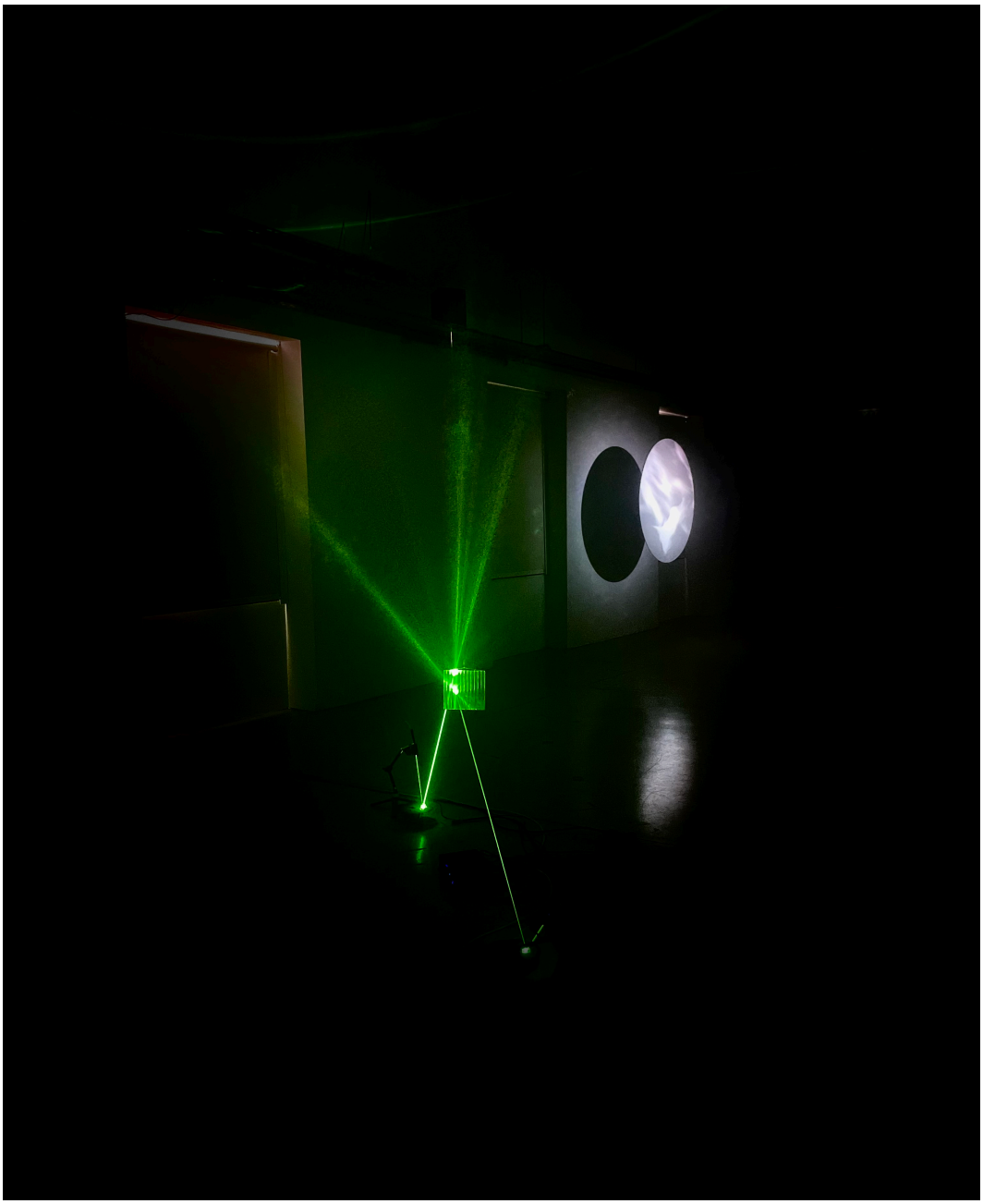


Figura 23 - Exposição no gnration: *(A)TENSION* juntamente com *Liminal Landscapes*[23]

Os equipamentos finais necessários para a implementação da instalação *Liminal Landscapes* foram:

- 1 *MacBook Air + Mad Mapper*
- 1 Videoprojetor
- 1 *Media Player*
- 2 Colunas (ficaram apenas 2)
- 1 *headphones*

23 Fonte: Emília Simão

- 1 plinto
- 1 estrutura circular

Na secção seguinte, são apresentadas mais imagens da instalação audiovisual *Liminal Landscapes.*

Resultado final da exibição

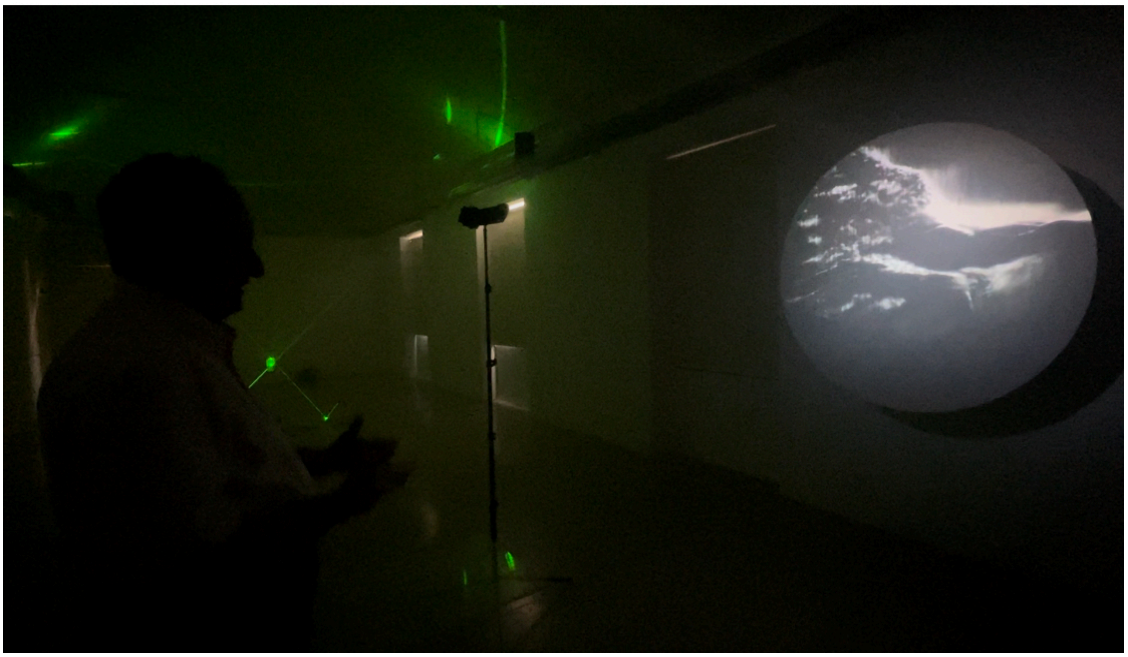


Figura 24 - Exposição gnration: *Liminal Landscapes*[24]

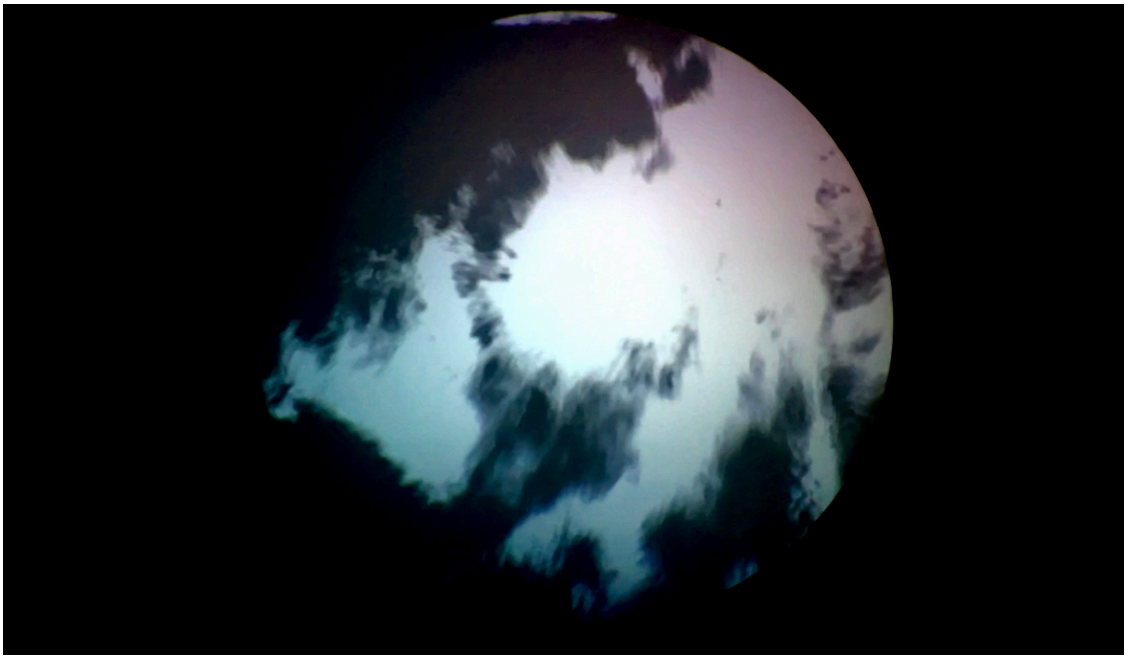


Figura 25 - Exposição gnration: *Liminal Landscapes*[25]

24 Fonte: Emília Simão
25 Fonte: Emília Simão



Figura 26 - Exposição gnrarion: *Liminal Landscapes*[26]

26 Fonte: Emília Simão

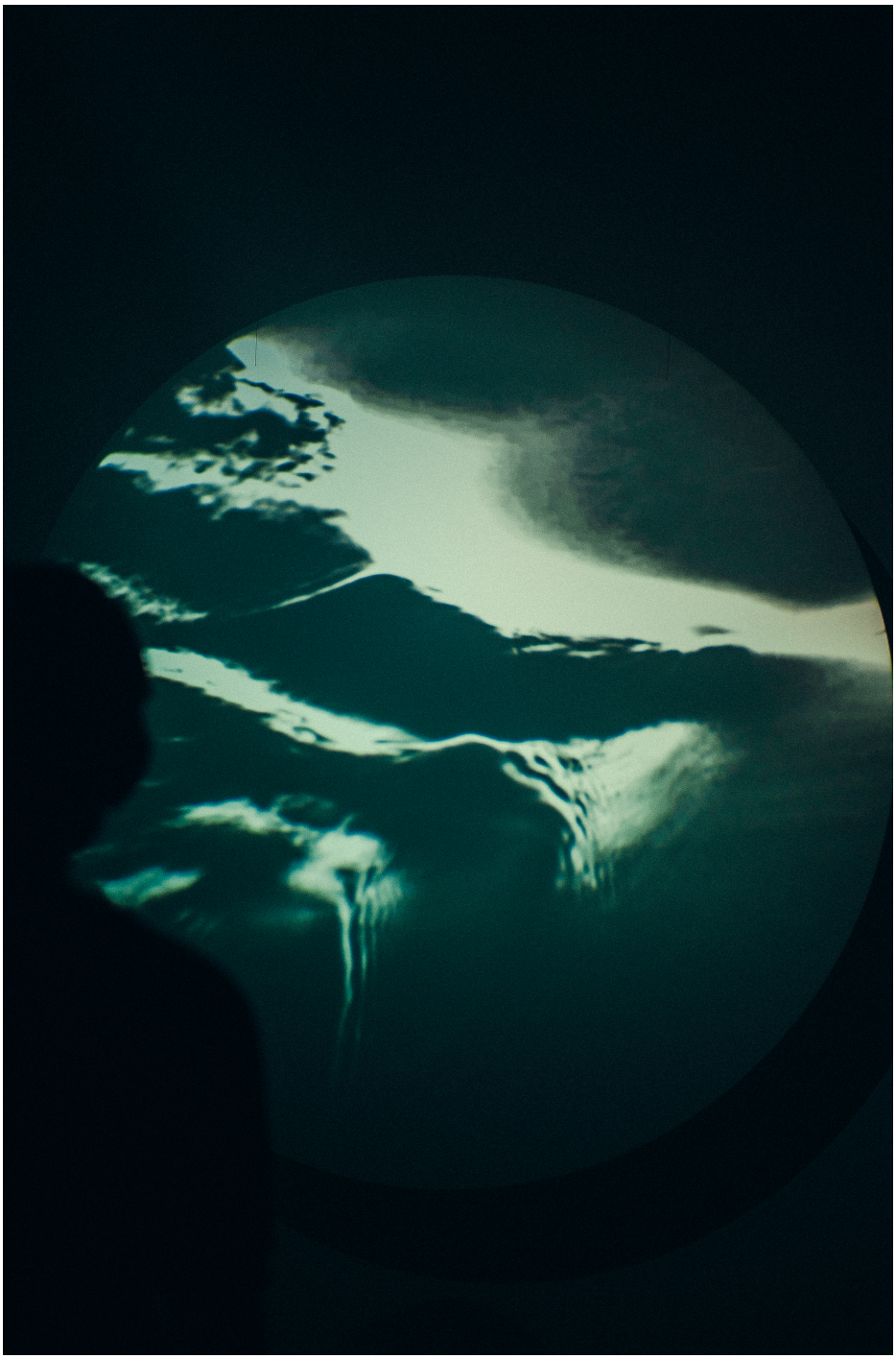


Figura 27 - Exposição gnration: *Liminal Landscapes*[27]

27 Fonte: Gnration



Figura 28 - Exposição gnration: *Liminal Landscapes*[28]

Vídeo da exibição disponível em: Liminal Landscape gnration

Durante a exibição, foram registados alguns comentários que ajudaram a entender o impacto da instalação *Liminal Landscapes* no público, observando as experiências individuais de alguns visitantes. Percebeu-se que nem todos os visitantes assistiam à totalidade da duração do vídeo, tendo comentado

28 Fonte: Gnration

que a peça teria mais impacto se houvesse a possibilidade de se sentarem, ou deitarem: "... se o público, fosse convidado a relaxar, de alguma forma, a sentar-se, por exemplo, interiorizaria melhor este ambiente do tipo *regresso ao futuro*, que isto proporciona"; "... com uma almofada grande ou um sofá, ficava aqui".

Percebeu-se ainda que a componente sonora limitou também a experiência a alguns espectadores, que sugeriram que o áudio deveria estar mais alto: "... o som deveria estar um pouco mais alto, assim os agudos contrastavam mais com o resto e poderiam criar um ambiente mais hostil; "...o áudio está muito baixo, ouve-se a outra peça, é pena". Por outro lado, percebeu-se que os visitantes também absorveram a mensagem da peça: "...ao assistir, consigo perceber o nome da peça e entender o que se pretende" ; "...está aqui um ambiente em que se percebe que a intenção é transportar as pessoas" ; "...consegui desligar-me do mundo, esta parte do fumo recria um atmosfera mágica": "...esta cena seria brutal num dome, com o sonoro a fundo."

O registo de comentários, durante a exibição da instalação, permitiu refletir sobre a receção da peça e sobre a sua forma de interação com o público. De uma forma geral, conseguiu transmitir a sua mensagem, com vários visitantes a reconhecerem a atmosfera de imersão e de transporte para outros lugares, em sintonia com a proposta de liminaridade. Alguns comentários como "consegui desligar-me do mundo" ou "percebe-se que a intenção é transportar as pessoas", demonstram que a narrativa sensorial foi bem-sucedida.

A ausência de um espaço confortável para o público se sentar ou relaxar comprometeu, para alguns, a plena interiorização da experiência audiovisual e do envolvimento emocional e sensorial dos visitantes. A componente sonora foi também apontada como um fator limitador da imersão, tendo-se percebido que a redução da interferência sonora do ambiente envolvente, uma melhor calibração do áudio ou o isolamento acústico, são aspetos fundamentais. Todos estas situações técnicas e espaciais, deverão ser tidas em consideração, em exibições futuras.

Reflexões finais

Liminal Landscapes

O presente projeto teve como ponto de partida relacionar o território das *Media Arts* com dimensões liminares da experiência humana: De que modo poderá uma instalação artística funcionar como um

instrumento tecnoxamânico na procura de representar estados alterados de consciência?

A exploração do conceito de liminaridade permitiu compreender que existem espaços e momentos de transição simbólica, que escapam à lógica binária do quotidiano. A peça *Liminal Landscapes* procura assim fundir elementos naturais com recursos digitais, recriando uma experiência sensorial que remeta para uma atmosfera ritual e funcione como portal para esses estados ambíguos e transitórios, nos quais a perceção é alterada.

O conceito de tecnoxamanismo está também presente ao integrar a tecnologia com o propósito de representar — ou mesmo evocar — estados alterados de consciência: a instalação posicionada como mediadora entre espírito e matéria, consciente e inconsciente, orgânico e digital.

Este documento inicia com uma reflexão crítica sobre a desconexão do indivíduo e da sociedade contemporânea, marcada pelo consumismo, pela alienação e pela perda de ligação com o mundo natural e termina propondo uma peça artística, como resposta sensível a esta condição. *Liminal Landscapes* articula o território das *Media Arts* com a exploração dos estados liminares da experiência humana, utilizando a tecnologia, não apenas como ferramenta de representação, mas também como mediadora simbólica entre espírito e matéria, consciente e inconsciente. Nesse sentido, o conceito de tecnoxamanismo torna-se central, resgatando práticas ancestrais de mediação espiritual através de novos dispositivos tecnológicos.

Tal como os xamãs ancestrais recorriam a plantas, sons e artefatos para facilitar estados alterados de consciência, considera-se que as *Media Arts*, enquanto práticas criativas contemporâneas, podem ter o potencial de resgatar o papel ancestral da arte, promovendo não apenas experiências estéticas, mas também experiências de transcendência simbólica.

Se a multimédia tem a capacidade de criar atmosferas visuais e sonoras, especificamente concebidas para potenciarem estados de transe (Simão & Magalhães, 2015), as *Media Arts* podem assumir-se facilitadoras de acesso a mundos imaginários e estados alterados de consciência, desde que haja uma intenção por parte do artista e também predisposição do público.

Se uma instalação audiovisual evoca ou potencia estados liminares ou experiências extáticas, age como um suporte tecnoxamânico ou enteógeno. Se apenas os representa, continua a ser um instrumento tecnoxamânico, ainda que com outro tipo de interferência no público. Este pode interagir com a peça, assimilar o conceito, experienciar a viagem ou ser apenas um espetador.

Liminal Landscapes não evoca apenas estados liminares através da sua temática e atmosfera ritual, mas também os incorpora formalmente, na experiência estética que proporciona. Isto é, a peça confronta o espetador com uma perceção ambígua e indefinida, ao ponto de tornar difícil discernir se as

imagens e os sons provêm de fontes orgânicas, captadas do mundo físico, ou se são geradas digitalmente. Esta indefinição sensorial — entre o orgânico e o sintético, entre o real e o mediado tecnologicamente — contribui para um estado de suspensão interpretativa. O público é conduzido a um território de confusão intencional, onde os parâmetros habituais de interpretação são postos em causa. Essa hesitação entre realidades fortalece precisamente esse lugar, de indefinição e de desafio à perceção, que convida à travessia simbólica e pretende transformar o espaço da instalação, num limbo sensorial.

As *Media Arts* permitem a criação de experiências estéticas que desafiam a perceção dominante, através de instalações imersivas ou outros formatos, evocando estados de presença, contemplação e escuta. Para além disso, têm a capacidade de interrogar o modelo dominante de sociedade, propondo alternativas percetivas e subjetivas, que permitem reimaginar o lugar do indivíduo no mundo. Ao estimularem experiências de travessia, de suspensão e de ambiguidade interpretativa, criam espaços de resistência simbólica à lógica da alienação, agindo como mediadoras entre uma consciência fragmentada e a possibilidade de reintegração com o sensível e o invisível.

Considera-se que as *Media Arts* podem agir como dispositivos de mediação, como elementos-guia e que a criação artística, quando motivada por essa intenção, pode contribuir para uma renovada compreensão da arte como prática transformadora — da experiência estética à experiência extática e vice-versa. Para além de um convite à travessia, *Liminal Landscapes* é uma interrogação aos limites da arte, da consciência e da tecnologia.

> A magia não desapareceu com a afirmação da ciência, foi apenas ampliada pela aura poderosa que as tecnologias projetam — uma aura que deriva igualmente de intervenções concebidas por magos e alquimistas de épocas anteriores. (Davis, 2002)

Limitações do projeto e trabalho futuro

As limitações deste projeto prendem-se essencialmente com a não concretização integral das intenções expositivas.

A ideia inicial consistia em recriar uma atmosfera hermética e desprovida de estímulos externos, para que o espectador fosse "contaminado" exclusivamente com a informação visual e sonora da peça. Contudo, a necessidade da partilha do espaço condicionou os requisitos ao nível da luminosidade, do som e da distribuição dos elementos.

A intenção de transformar uma instalação artística numa ferramenta tecnoxamânica que, através de estímulos audiovisuais, representasse a viagem através de um espaço suspenso e liminar, foi alcançada. No entanto, a possibilidade de evocar essa viagem nos visitantes, levando-os da interiorização à experiência, ficou limitada.

Contudo, e reconhecendo a subjetividade inerente à experiência estética, os testemunhos recolhidos durante a exibição indicam que conseguiu provocar momentos de introspeção, suspensão temporal e envolvimento sensorial. Estas perceções reforçam o potencial das *Media Arts* como dispositivos não apenas representativos, mas também transformadores.

Apesar disso, a validade simbólica da peça como artefato tecnoxamânico não foi posta em causa, embora se admita que o seu impacto emocional e percetivo pudesse ser substancialmente ampliado se exibida num ambiente controlado e imersivo.

Existe um particular interesse na temática explorada ao longo deste projeto, motivada essencialmente por experiências pessoais, pelo que, futuramente, será pertinente apresentar a *Liminal Landscapes* em contextos mais sensíveis como festivais de arte digital, música eletrónica, com interferências de espiritualidade contemporânea e cultura visionária. Pretende-se que seja um passo natural na continuidade da peça, permitindo ser testada em ambientes que integram estéticas liminares como parte do seu *ethos*.

Bibliografia

Artpoint. (s.d.). *Dimitri Thouzery*. www.artpoint.fr/artists/dimitri-thouzery Acedido a 30.01.2025

Ascott R. (1999) Technoshamanism: Spiritual healing in the rave subculture, *Popular Music and Society*, 23:3,53-77, https://doi.org/10.1080/03007769908591745

Anecoica. (s.d.). *Lucid Dream*. www.anecoica.net/luciddream Acedido a 30.01.2025

Boden, M. & Edmonds, E. (2009). What is generative art?. *Digital Creativity*. 20. 21-46. 10.1080/14626260902867915.

Brandão, D., Moura, J. M., & Sommerer, C. (2024). Media Arts: Convergência de Esferas Artísticas na Era do Digital. *Vista*, (14), e024018. https://doi.org/10.21814/vista.6105

Boom Festival, (s.d). www.boomfestival.org Acedido a 02.04.2025

Brown, L. (s.d) *Luke Brown*. www.lukebrownart.com/paintings Acedido a 02.04.2025

Candy, L. (2006). Practice Based Research: A Guide. *Creativity and Cognition Studios Report*, *1*.

Candy, L. & Edmonds, E. (2018) Practice-Based Research in the Creative Arts: Foundations and Futures from the Front Line. *Leonardo* 2018; 51 (1): 63–69. doi: https://doi.org/10.1162/LEON_a_01471

Carvalhais, M., & Cayolla Ribeiro, D. (2023). Aesthetics after the ontological turn: An ecological approach to artificial creativity. *Critical Humanities, 2*(1), 1–21. https://doi.org/10.33470/2836-3140.1031

Carvalho, M. (2007). *Culturas Juvenis e novos usos de drogas em meio festivo: O trance psicadélico como analisador.* Porto: Campo das Letras.

Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (1994). *Dicionário de símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números* (M. L. P. Borges & M. da G. D. P. Franco, Trads.). José Olympio.

Batty, C., & Zalipour, A. (2024). Research, practice, knowledge: introducing the creative knowledges enabling framework. *Media Practice and Education*, 1–17. https://doi.org/10.1080/25741136.2024.2384686

Davis, E. (2002). *Tecnognose: mito, magia e misticismo na era da informação*. Lisboa: Editorial Notícias.

Dorin, A. (2013). Chance and complexity: Stochastic and generative processes in art and creativity. *ACM International Conference Proceeding Series*. 10.1145/2466816.2466837

Eliade, M. (2002). *Shamanism: Archaic techniques of ecstasy*. 2nd ed. New York:Pantheon Books.

Galanter, P. (2008). *Complexism and the Role of Evolutionary* Art. 311-332. 10.1007/978-3-540-72877-1_15.

Galanter, P. (2016). Generative art theory. In C. Paul (Ed.) *A companion to digital art* (pp. 146–180). John Wiley and Sons.

Gerard, M. (2009) DJs, Dancers, and Liminality in Underground Dance Music. In *Rave Culture and Religion*, in St John G. (ed.) London: Routledge

Grob, C. (2002). The Psychology of Ayahuasca. In Grob. C (ed.) *Hallucinogens: A Reader*. New York: Putnam Inc.

Hoffmann, M. (s.d.). *Martina Hoffmann*. https://www.martinahoffmann.com/

Huxley, A. (1963). The Doors of Perception: and Heaven and Hell. New York: Harper & Row.

Jones, A. (s.d) *Android Jones.* https://androidjones.com Acedido a 22.05.2024

Kurokawa, R. (s.d.). *Ryoichi Kurokawa*. www.ryoichikurokawa.com/ Acedido a

Lieberman, Z. (s.d.). *Zach Lieberman – Medium*. https://zachlieberman.medium.com Acedido a 22.05.2024

Lee, R., & Carvalhais, M. (2024). Repensar a Media Art na Era da Computação Pervasiva. *Vista*, (14), e024013. https://doi.org/10.21814/vista.5903

Lewis-Williams, J. (2004). Consciousness, intelligence, and art: A view of the west european middle to upper paleolithic transition. In B. Günter (Ed.), *New perspectives on prehistoric art* (pp.11-30). Westport, Connecticut, London: Praeger.

Lewis-Williams J., Dowson T., Bahn P, et al. (1988) The Signs of All Times: Entoptic Phenomena in Upper Palaeolithic Art. *Curr Anthropol*; 29(2):201-245.

Luminokaya (s.d) https://artcollider.net/luminokaya-lab/ 22.05.2024

Mandelbrot, B. (1977). *Fractals: Form, chance, and dimension*. W. H. Freeman.

Maffesoli, M. (2014) *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*. 5 ed. London: Sage.

Maotik. (s.d.). *Maotik*. www.maotik.com/ Acedido a 22.05.2024

McCormack, J. (2003). Art and the mirror of nature. *Digital Creativity*, 14(1), 3–22.

Mikosz J. (2018). A Arte Visionária e a Ayahuasca: representações Visuais de Espirais e Vórtices Inspiradas nos Estados Não Ordinários de Consciência *Revista Húmus*, *8*(22).

Mitchell, M. (2009). *Complexity: A guided tour*. Oxford University Press.

Moore, L. (2019) From Cave to Screen: A Study of the Shamanic Origins of Filmmaking. *Journal of Arts and Humanities*. Volume 08, Issue 12. DOI: http://dx.doi.org/10.18533/journal.v8i12.1780

Nelson, R. (2013). *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*. Palgrave Macmillan.

Pearson, M. (2011). *Generative art: A practical guide using Processing.* Manning Publications.

Quivy, R., & van Campenhoudt, L. (1998). *Manual de investigação em Ciências Sociais*: Gradiva.

Rouget, G. (1985) *Music and Trance: A Theory of the Relations Between Music and Possession.* University of Chicago Press.

Saunders N., Saunders A. & Pauli, M. (2000) *In search of the Ultimate High: Spiritual Experience through Psychoactives.* London: Rider Books.

Shiffman, D. (2012). *The nature of code: Simulating natural systems with Processing* https://natureofcode.com Acedido a 22.05.2024

Skains, R. L. (2018). Creative Practice as Research: Discourse on Methodology. *Media Practice and Education*, *19*(1), 82–97. https://doi.org/10.1080/14682753.2017.1362175

Simão, E. (2023). *Neo-tribalismo e info-comunicação em plataformas digitais: O estudo de caso da Tribo Transe* (Tese de doutoramento). Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Disponível em Repositório Aberto da Universidade do Porto: Neo-tribalismo e info-comunicação em plataformas digitais: o estudo de caso da Tribo Transe Acedido a 27.04.2025

Simão, E. (2010) A comunicação multimédia no neo-ritualismo das Festas Transe (Dissertação de Mestrado). Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Católica Portuguesa.

Simão, E., & Guerra, P. (2016). Territórios e mobilidades da (transe)virtualidade: A segunda vida dos freaks. *IS Working Papers*, 3.ª Série 2015-2019.

Simão, E. & Magalhães, S. (2015) Psychedelic Trance and Multimedia Neo-rituals: The Modern Shamanic Tools In E. Simão, S. Magalhães, A. Silva (Coord.) *Exploring Psychedelic Trance and Electronic Dance Music in Modern Culture*. Pp 87-108. Hershey, PA: IGI Global. doi:10.4018/978-1-4666-8665-6

Simão, E., Magalhães, S., & Silva, A. (2013). *From rave to neo-ritual*. In Proceedings from VIII Sopcom Congress Global Communication, Culture and Technology. Lisbon, Portugal: Academic Press.

Sims, K. (1991). Artificial Evolution for Computer Graphics. *Proceedings of SIGGRAPH '91*, 319-328.

St John, G. (2013). Aliens Are Us: Cosmic Liminality, Remixticism and Alienation in Psytrance. In *Journal of Religion and Popular Culture,* 25 (2), pp.186–204. doi: 10.3138/jrpc.25.2.186

St John, G. (2015). Liminal being: Electronic dance music cultures, ritualization and the case of psytrance. In A. Bennett & S. Waksman (Eds.), *The SAGE handbook of popular music* (pp. 243–260). Sage. https://doi.org/10.13140/2.1.1705.2967

Shanken, E. (2023) Notes on Art and Healing: Shamanism, New Media, and Technoshamanism. *Iris OnlineJournal of Arts and Social Sciences.* DOI: 10.33552/IOJASS.2023.01.000520

Turner, V. (1967) 2002. *The Forest of Symbols: Aspects of Ndembu Ritual*. Ithaca, NY: Cornell University Press.

Takahashi, M. (2005) Spirituality through the Science of Sound: The DJ as Technoshaman in Rave Culture. In Gilmour, M. (ed.) *Call Me the Seeker: Listening to Religion in Popular Music*. New York: Continuum.

Varne, L., Moura, J. M., & Brandão, D. (2024). Could we really be free without a place to live? Generative photographic archival exhibition. In D. Raposo, J. Neves, R. Silva, L. Correia Castilho, & R. Dias (Eds.), *Advances in design, music and arts III*(pp. 541–552). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031- 73705-3_40

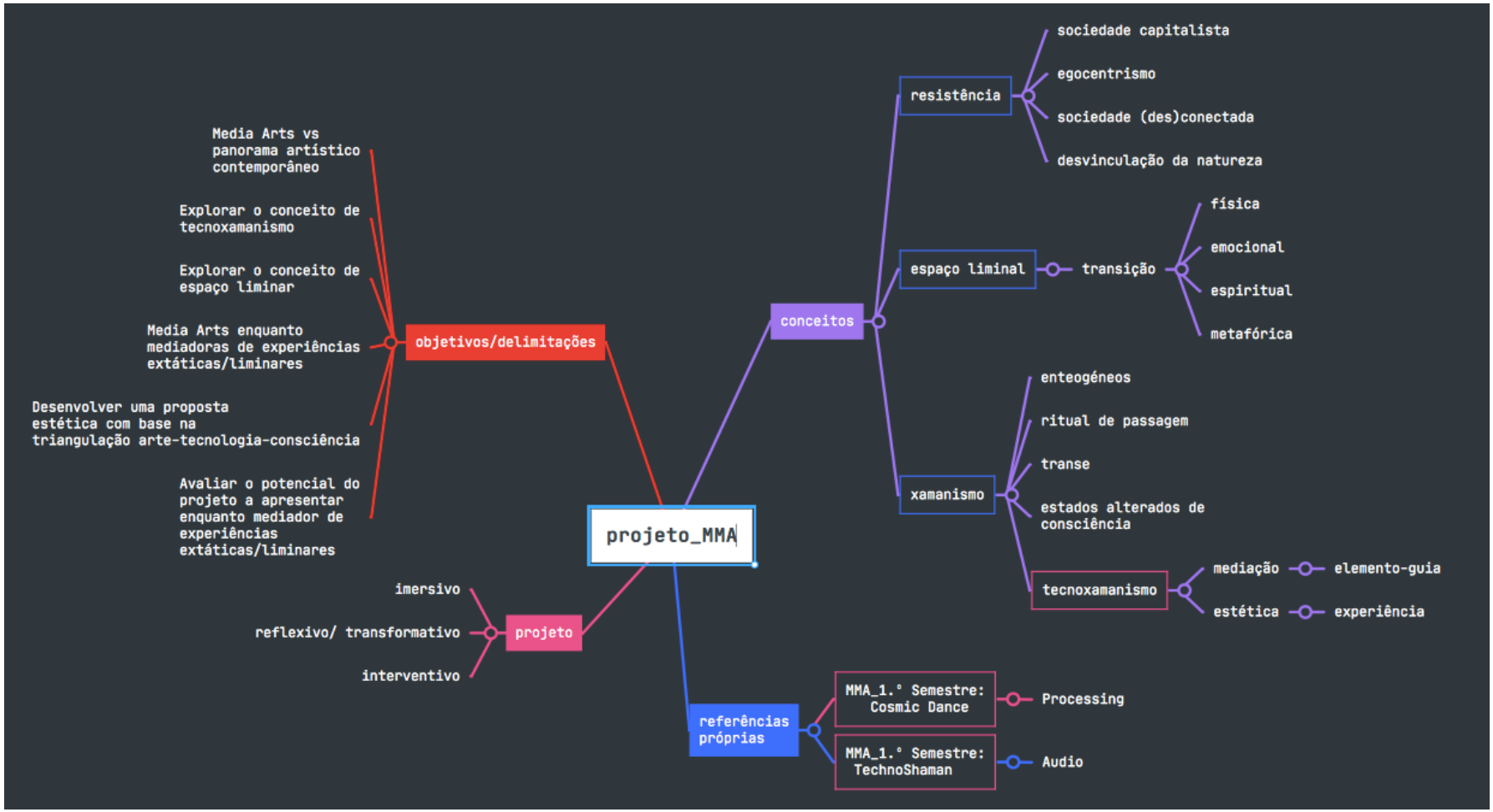
Veiga, P. (2017). Generative Theatre of Totality. *Journal of Science and Technology of the Arts*. 9. 33. 10.7559/citarj.v9i3.422. DOI: 10.7559/citarj.v9i3.422

Zylinska, J. (2020). *AI art: Machine visions and warped dreams*. Open Humanities Press.

Winkelman, M. J. (2015). Biogenetic structural perspectives on shamanism and raves: The origins of collective ritual dance. In E. Simão, S. Tenreiro de Magalhães, & A. Malheiro da Silva (Eds.), *Exploring psychedelic trance and electronic dance music in modern culture* (pp. 1–37). IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-4666-8665-6.ch001

ANEXOS

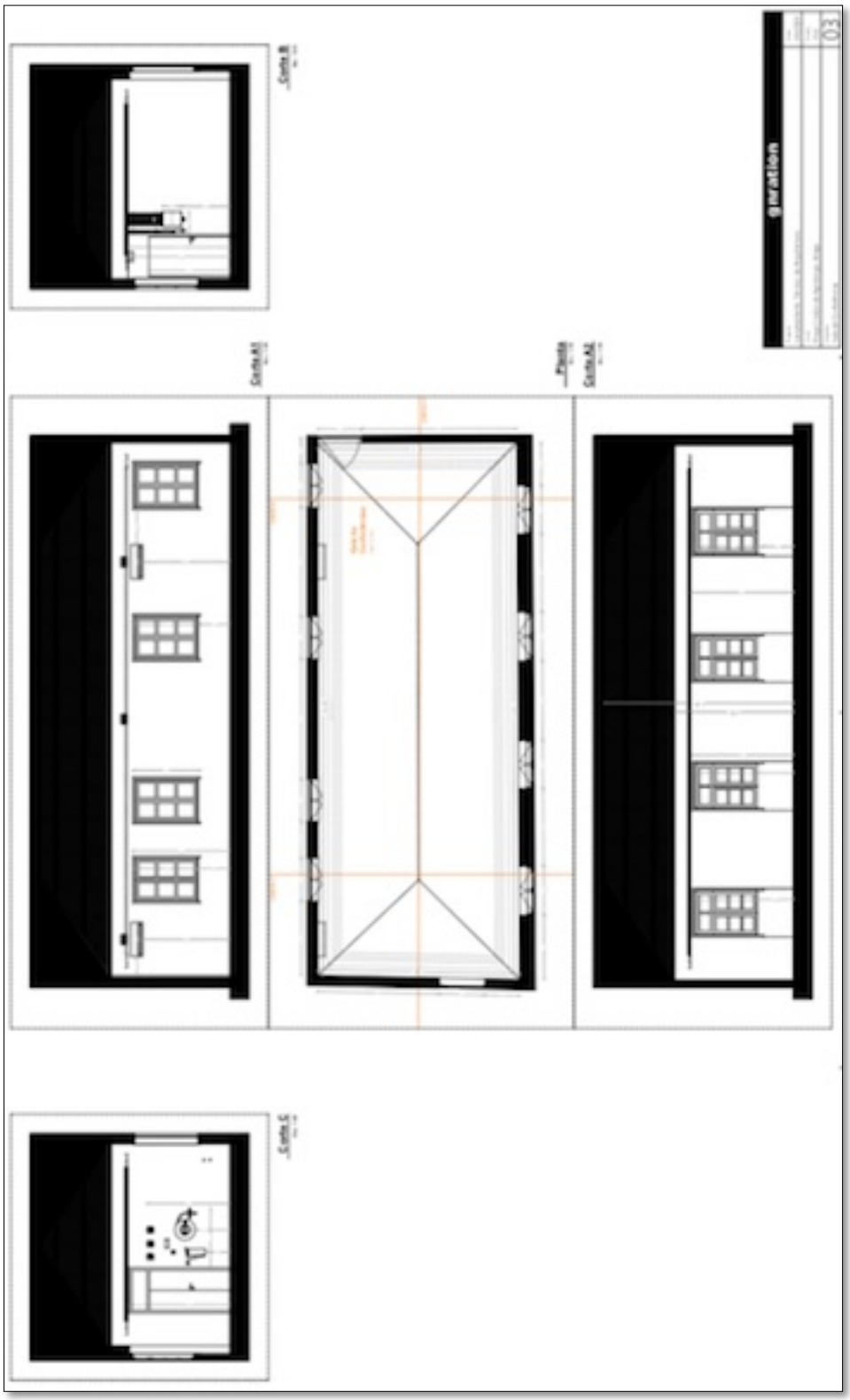
Anexo 1: MindMap



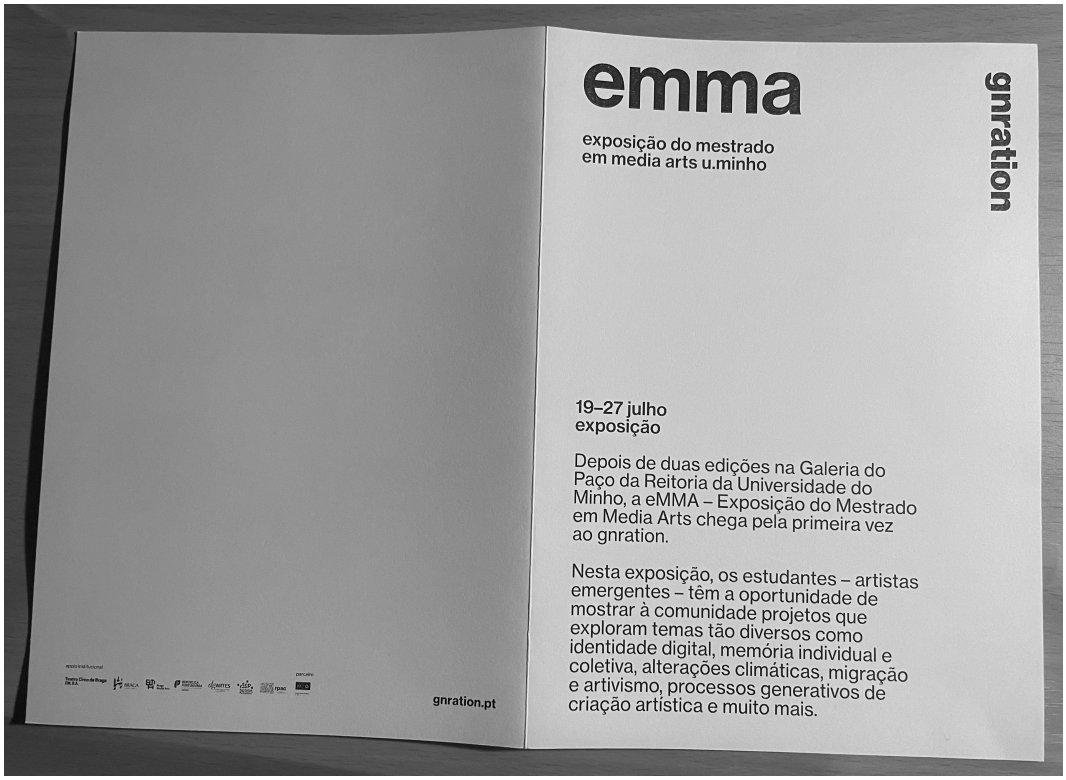
Anexo 2: Cartaz



Anexo 3: Mapa da sala



Anexo 4: Folha de sala



emma

exposição do mestrado
em media arts u.minho

gnration

19–27 julho
exposição

Depois de duas edições na Galeria do Paço da Reitoria da Universidade do Minho, a eMMA – Exposição do Mestrado em Media Arts chega pela primeira vez ao gnration.

Nesta exposição, os estudantes – artistas emergentes – têm a oportunidade de mostrar à comunidade projetos que exploram temas tão diversos como identidade digital, memória individual e coletiva, alterações climáticas, migração e artivismo, processos generativos de criação artística e muito mais.

gnration.pt



after humanity
por anita carvalho

entrada

After Humanity é uma representação escultórica interativa, com uma forte componente sonora e lumínica. Esta peça pretende promover a conexão física e emocional entre a humanidade e a natureza, despertar no visitante uma reflexão sobre o verdadeiro papel que o mesmo representa no seu meio e como o nosso modo de interpretar o mundo afeta o ecossistema em que nos inserimos. A obra faz ainda referência ao estado pós-apocalíptico de abandono e ausência humana.

Através de recursos tecnológicos, é possível de tocar na peça e fazer parte da mesma, pois cada toque gera, reciprocamente, no objeto uma reação auditiva e visual.

madeira, argamassa, matéria orgânica, dispositivos eletrónicos

(a)tension
por bruno mesquita

sala de conferências

As fronteiras têm sido um tema central na História, marcando constantemente presença nas discussões políticas, sociais e económicas. Esta temática vai além da sua espacialidade, assumindo um papel importante nas questões de identidade e poder, moldando e sendo moldadas pelas dinâmicas das relações humanas.

(A)TENSION explora a linha como um elemento essencial e o som como um elemento transformador, refletindo sobre as dinâmicas sociais e as lutas pela sua renovação.

Os espectadores são convidados a questionarem as narrativas estabelecidas e a refletirem sobre perspetivas alternativas, criando espaço capaz de redefinir essas linhas.

tela de policarbonato, lasers, colunas, membranas, espelhos

peça desenvolvida no âmbito do projeto "migra media acts – migrações, media e ativismos em língua portuguesa: descolonizar paisagens mediáticas e imaginar futuros alternativos", apoiado pela fundação para a ciência e a tecnologia, i.p. portugal.

espaço e tempo na fotografia
por clara santos

sala de formações

Nada é tão simples e tão complexo quanto a perceção que temos sobre o espaço e o tempo. Esta instalação explora o mundo em que vivemos como um conjunto de características em constante evolução, como as dinâmicas sociais moldam e são moldadas pelos lugares que habitamos e pelo percorrer do tempo.

Espaço e tempo na fotografia expõe imagens de espaços mortos que em tempos foram vivos, acompanhadas de uma trilha sonora que contraria a ideia de desertificação destes lugares, como o próprio afastamento que temos das pessoas que fomos em cada um em tempos diferentes.

liminal landscapes
por emília simão

sala de conferências

O capitalismo e o consumismo têm legitimado a exploração descontrolada do planeta e o desrespeito pela natureza. Paralelamente, a humanidade vai submergindo em desespero, numa espiral desenfreada de desconexão do mundo. Os sinais de resistência surgem da necessidade premente de reconexão, que parece ter acordado as tecnologias ancestrais.

Emaranhada nas teias da liminaridade e da utopia tecnoxamânica, esta peça convida à contemplação-reflexão dos espaços sem lugar, dos momentos sem tempo e da consciência indefinida, através da experiência estética.

instalação audiovisual
projeção, 5min. loop + audio

crisália
por margarida magalhães

sala multiusos

Crisálida é termo associado à pigmentação da pupa da borboleta, numa fase onde praticamente não se move e se prepara para a partida. Numa intenção de metáfora, esta obra explora as noções inerentes ao ato de vestir, assim como procura identificar e definir padrões individuais, sociais e culturais.

Da fusão da multimédia à plasticidade da composição, – imagem, som, mapeamento e peça têxtil – *Crisálida* veste-se de jogos visuais e sensoriais, associando-lhe camadas e simbolismos face às diversidades do "eu". Segundo uma narrativa imersiva, colocam-se as experiências do espectador em perspetiva, através de elementos materiais e afetivos da autora.

têxtil, video mapping, video

conexões: narrativas sonoras sobre o contrabando no alto minho
por mariana ramalhosa

sala multiusos

Conexões: Narrativas Sonoras sobre o Contrabando explora uma forma de preservação da memória dos testemunhos de pessoas que praticaram contrabando no concelho de Caminha, em Viana do Castelo. Este delito contribuiu para a subsistência de muitas famílias quando Portugal vivia num regime totalitário, representando também uma forma de resistência ao Estado Novo. Estas histórias são contadas numa instalação que conjuga som e imagem, onde é ainda importante perceber como a arte pode ajudar a enaltecer e explorar outras perspetivas sobre problemáticas sociais e históricas.

áudio, video documental

human glitch
por pedro gonçalves

sala de reuniões piso 2

Human Glitch é uma obra imersiva que convida os espectadores a explorar a vulnerabilidade humana diante do incontornável ataque de pânico.

Com um começo calmo, a obra evolui para um crescendo de ruídos e respirações, capturando o caos interno. O tempo desacelera e transforma-se numa coreografia de desespero, com a alternância entre luz e escuridão, ruído e silêncio, a produzir um ritmo hipnótico que encena a sensação de cair no infinito.

Uma experiência acompanhada por interferências digitais que invadem a tela, criando um paralelo visual entre o colapso mental e o erro tecnológico.

vídeo, 3min. loop

nas suas águas brincar
por sol silveira

sala de formações

Através de imagens e sons imersivos, o público é convidado a explorar a simbologia da água na criação da vida e a conexão com o feminino. Nesta instalação, os participantes realizam uma viagem sensorial, criada com a técnica de *field recording*, a partir da mescla de ambientes sonoros vivenciados pela artista durante o seu período gestacional, bem como os próprios sons típicos da gestação, como algumas ecografias que foram gravadas neste período. Para a criação da parte visual da obra, foram desenvolvidos vídeos performáticos com a combinação de imagens criativas do elemento água.

vídeo, 5min. loop

Anexo 5: Sinopse

LIMINAL LANDSCAPES

Emília Simão | 2024

Instalação audiovisual

sinopse

O capitalismo e o consumismo têm legitimado a exploração descontrolada do planeta e o desrespeito pela natureza. Paralelamente, a humanidade vai submergindo em desespero e alienação, numa espiral desenfreada de desconexão do mundo, como um todo, sendo o não-retorno cada vez mais evidente.
Ainda assim, deste decurso desalinhado surgem sinais de resistência. A necessidade premente de uma reconexão parece ter acordado as tecnologias ancestrais, e muitos procuram os seus próprios rituais de passagem.
Emaranhada nas teias da liminaridade e da utopia tecnoxamânica, esta peça convida à contemplação-reflexão dos espaços sem lugar, dos momentos sem tempo e da consciência indefinida, induzindo-representando a experiência extática, através da experiência estética.